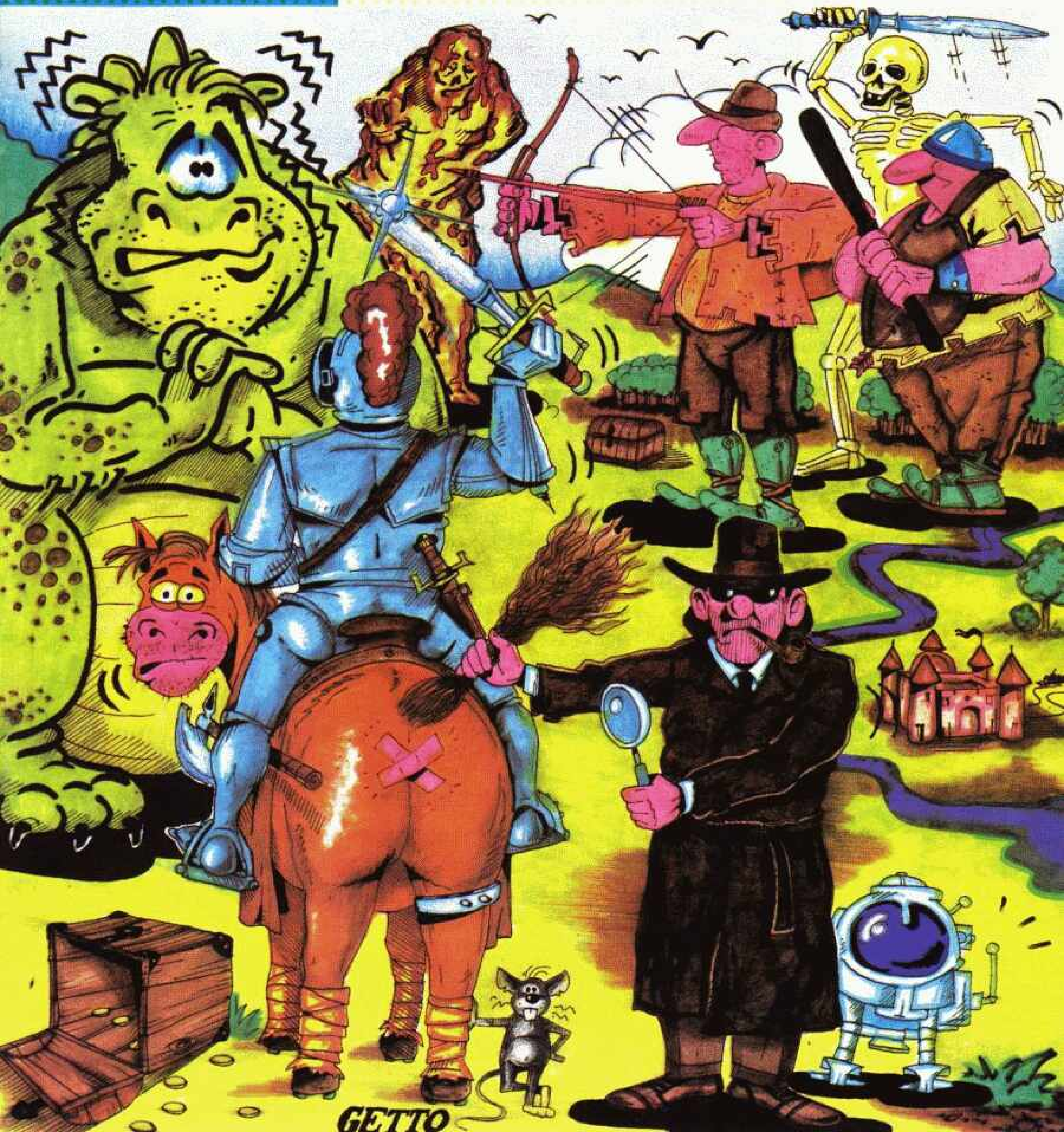
COMMODORE VILÁG 90/11

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



CoV Top 10

Hopp! Itt látható a legújabb keletű Ultimate CoV Top 10, amit a ti szavazataitok alapján állítottunk össze. A CoV 9. óta egy kissé mintha lecserélődött volna a szereplőgárda... 64-re és Amigára annyi szavazatot küldtetek, hogy kénytelenek voltunk a Top-listát három kategóriára bontani, mert nem lett volna teljesen reális, ha mondjuk a SIM CITY-nek a HAMMERFIST-tel vagy a CASTLE MASTER-rel kellett volna megmérkőznie: a játékok tehát abszolút/kaland+RPG/szimulátor+stratégia kategóriákban vannak besorolva — ezeket szeretnénk is így megtartani, szóval kérjük, hogy szavazataitokat a továbbiakban is ilyen bontásban küldjétek el nekünk. A PLUS4-eseknél egyértelműbb volt a helyzet, de valószínű, hogy itt is több kategória lesz legközelebb: külön lesznek a kazettás és külön a lemezes programok — a kazettás játékok miatt nem kerülhetett fel a listára a BARD'S TALE 3., a BORROWED TIMES, a JET, stb. Szeretnénk felhívni a figyelmeteket arra, hogy a Top-lista összeállításánál mi a **TI véleményetekre vagyunk kíváncsiak**, nem pedig arra, hogy mit olvastatok vagy hallottak valahol egy-egy játékról! (Ezért lehetőleg mindenki csak a saját géptípusára szavazzon, hiszen csak azon van reális elképzelése a legjobb játékokról.) Várjuk tehát továbbra is a szavazataitokat — viszlát januárban....

	Abszolút	Adventure/RPG	Szimulátor/stratégia
1.	MYTH • System 3	PIRATES • Microprose	DOC • Cinemaware
2.	D.O.C • Cinemaware	IRON LORD • Ubi Soft	GRAND PRIX CIRCUIT • Accolade
3.	PIRATES • Microprose	CASTLE MASTER • Domark	OIL IMPERIUM • Reline
4.	GRAND PRIX CIRCUIT • Accolade	NEUROMANCER • Interplay	STEALTH FIGHTER • Microprose
5.	IRON LORD • Ubi Soft	MANIAC MANSION • Lucasfilm	FIGHTER BOMBER • Activision
6.	HAMMERFIST • Activision	ZAK MCKRACKEN • Lucasfilm	GUNSHIP • Microprose
7.	TUSKER • System 3	DRAGON WARS • Interplay	F-14 TOMCAT • Activision
8.	VENDETTA • System 3	BARD'S TALE 3. • Interplay	SIM CITY • Infogrames
9.	STREET ROD • US Gold	DARK SIDE • Incentive	STRIKE FLEET • Lucasfilm
10.	CASTLE MASTER • Domark	BOSSZÚ • Rátkai	STEEL THUNDER • Ocean

	Abszolút	Adventure/RPG	Szimulátor/stratégia
1.	FUTURE WARS • Delphine	FUTURE WARS • Delphine	POPULOUS • Electronic Arts
2.	INDIANA JONES • Lucasfilm	INDIANA JONES • Lucasfilm	NORTH AND SOUTH • Infogrames
3.	POPULOUS • Electronic Arts	SPACE QUEST 3. • Sierra on Line	F-29 RETALIATOR • Ocean
4.	KICK OFF • Anco	MIDWINTER • Rainbird	FIGHTER BOMBER • Activision
5.	NORTH AND SOUTH • Infogrames	LARRY 2. • Sierra on Line	F-18 INTERCEPTOR • Ocean
6.	LOST PATROL • Ocean	WAR IN MIDDLE EARTH • Melbourne	CARRIER COMMAND • Rainbird
7.	THE UNTOUCHABLES • Ocean	INFESTATION • Psygnosis	FALCON • Mirrorsoft
8.	SPACE ACE • Empire	MILLENNIUM • Electric Dreams	688 ATTACK SUB • Electronic Arts
9.	F-29 RETALIATOR • Ocean	PIRATES • Microprose	SIM CITY • Infogrames
10.	WINGS OF FURY • Domark	CASTLE MASTER • Domark	NUCLEAR WAR • US Gold

1. ELITE
2. ACE 2
3. ALIENS
4. REVS
5. MERCENARY
6. ACE
7. DRILLER
8. TIR NA NOG
9. MERCENARY 2
10. HEAD OVER HEELS

Intro

Tartalom



Épp ez jutott eszünkbe...

"**Yo dudez**..." kezdhetnénk az e havi műsorszámot, ha demot írnánk – de inkább maradunk az "**Üdv mindenkinek**!" kitételnél. Rögton eloljáróban meg is kérdeznénk: ugye nem felejtettél el előfizetni a múltkori számban talált csekken a CoV 1991. évi számaira?! Ezt még egy párszor meg fogjuk kérdezni, szóval el lehettek készulve rá, hogy a lehető legváratlanabb pillanatokban egy ilyen provokatív jellegű kérdéssel találkoztok... A mostani számban nincsen csekk, mert a csinos postáskisasszony (volt vagy 70 éves) a múltkor is teljesen elsápadt, amikor kértunk tőle rózsaszín postai utalványt – tizenötezer darabot. Ha a múltkori számban nem találtad volna a csekket, akkor rút osszeeskuvés áldozata vagy, mert kiesett belőle – ha előfizetnél, akkor csak szólj nyugodtan, kuldjuk a csekket (van még, a múltkor voltunk megint). A csekkről egyébként érdekes név mosolyoghatott rád, bizonyos COM-WARE Kft. Tejelős kiadóink ugyanis osszeszövetkeztek a kapitalistákkal, mert vérmes hordák ún. "adó" címén most már nagyon sok javukat akarták elrabolni. Szóval most már nem magánkiadás vagyunk, hanem akármi más. Ez egyébként abszolút nem jelent semmilyen változást, azonkívül, hogy az impresszumban kaptak egy teljes sort, mert fel kell tüntetnunk, hogy kiadja a COM-WARE Kft. (A postacímunk ettől még ugyanaz maradt és nem változott a régebbi számok utólagos rendelésének a módszere sem – sőt, remélhetőleg a CoV sem...)
Eme érdekes téma után átevezhetunk más vizekre. Nevezetesen oda, hogy nagyon sok levelet kaptunk tőletek, amelyben hiányoljátok a játékleírásoknál a géptípusok feltuntetését. A régi fejlécekbe valóban bele volt írva, hogy milyen géptípuson futnak – most más helyen van: bemutatjuk a "tartalomjegyzék" néven közismert dolgot (itt látható balra), amelyben rövid keresés után bárki felleheti ezeket az információkat. A másik ilyen jellegű probléma a 64-esek részéről merult fel, miszerint sehol sincs említés arról, hogy lemezes vagy kazettás játékokról van-e szó – a 9. számtól kezdve a szövegben mindig leírjuk, ha a program csak lemezen fut.
A hirdetésről megint eszunkbe jutott valami: sokan hiányoltátok, hogy a 9-es számban nem volt hirdetési szelvény – azonkívul egy csomó másik levélírónak az volt a gondja, hogy miért van 3 oldalnyi hirdetés ugyanott? (Ez utóbbiaknak valószínűleg nem volt ott a hirdetése...) Az első kérdésre a második adja meg választ: azért nem volt hirdetési szelvény, hogy ne legyen annyi hirdetés a következő CoV-okban. Szelvény csak minden második hónapban lesz – aki az előző havit elhasználta, az vár egy hónapot és a hirdetése a bekuldéstől számított második számban mindenkinek megjelenhet. Azonfelul még valamit szeretnénk megjegyezni a hirdetéssel kapcsolatban: ezt az ingyenes lehetőséget a CoV azért nyújtotta, hogy ha valakinek szuksége van valamire és így tovább, az meg tudja oldani a problémáját akkor is, ha erre nem áll rendelkezésére más lehetőség (klub, cserepartner, stb.). Gratis, csak úgy. Ellenben a hirdetők nagy része kapva kapott az alkalmon és nekiállt kis Programkuldő Szolgálatot játszani. Mivel nem szeretunk ... (**CENSORED!** – **Covboy**) csinálni a szánkból, idáig leközöltuk az összes hirdetést, mert nem szabtunk megkötéseket az ingyenes hirdetés témájában. Mostantól már csak azt közöljuk, amelyben cserepartnert, programot vagy valami mást KERESNEK – és nem játékot kínálnak pénzért eladásra! Hát ennyi volt a mára rendelt bevezető, reméljuk, hogy a mostani számon is jól fogtok szórakozni...

Commodore Világ (újságszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehenekkel)

Kiadja a COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László
Felelőtlen szerkesztő: (nem mondom meg!)
Címlapterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)
Munkatársak: Edömér, az azbesztgyomrú láma, Gábor, aki lelőtte a képernyőket, **és főleg TE**, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó
Szerkesztőség: *az nincs, de nagyszerűen el lehet érni* bennünket **Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363** címen (itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni).
ISSN 0866-0808
Pátria Nyomda
Felelős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Már megint...

Úgy látszik, hogy még mindig tombol a "posztermánia" (vagy lejmmánia?), mert a CoV 9-ben megjelent software-ház címadag után még több levelet küldtetek, hogy ezek után már nyugodtan közölhetnénk ennek-meg-annak a címét is, mert fontos megbeszélnivalótok volna vele... *"Még kér a nép, most adjatok neki!"* mondta a költő — mi nem tudunk ilyen szépeket mondani, inkább teljesítjük óhajatokat. A címek nagy részét egyébként **Mohos András** nevű olvasónk küldte, aki per pillanat éppen Sao Pauloban (Brazília) tartózkodik és üres perceiben ő is különféle cégek közönségszolgálatával szokott levelezgetni. (**Így tehát elmondható, hogy a CoV-ot az egész világon ismerik — még Brazíliában is olvassák... — CoVboy**). Reméljük ennyi most már elég lesz egy darabig...

Lucasfilm Games
P.O. BOX 2009
San Rafael, CA 94921
USA

Origin
110 Wild Basin Road,
Suite 330, Austin, TX 78746
USA

Prism
Unit 1, Baird Road, Enfield,
Middlesex EN1 1SJ
England

Cinemaware
4165 Thousand Oaks Blvd.,
Westlake Village, Ca 91362
USA

Digital Integration
Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road,
Camberley, Surrey GU15 3AU
England

Impressions
Riverbank House, Putney
Bridge Approach
London SW6 3JD
England

Accolade
550 S. Winchester Blvd.
San Jose, CA 95128
USA

Mindscape Ltd.
P.O. BOX 1019, Lewes
East Sussex BN8 4DW
England

Horrorsoft
Addison Ind. Estate, Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE
England

Accolade (Europe)
Unit 17, The Lombard
Business Centre, 50 Lombard
Road, London SW11 3SU
England

Mirrorsoft/Spectrum Holobyte
Irwin House, 118 Southwark
Street, London SE1 0SW
England

Rainbird
P.O. BOX 2227
Menlo Park, CA 94026
USA

Elite
Anchor House, Anchor Road
Aldridge, Walsall
West Midlands WS9 8PW
England

Gremlin Graphics
10 Carver Street,
Sheffield, S1 4FS
England

Strategic Simulations Inc. (SSI)
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086
USA

Carmen Sandiego

Hopplá! A **Broderbund** cég egy újabb nagyszerű csemegével lepte meg a nyomozós kalandjátékok rajongóit: a **CARMEN SANDIEGO** sorozat harmadik részével — **WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO**. A játék címe egyelőre csak az Amigásoknak csenghet ismerősen, hiszen az első két rész 64-re nem készült el. A harmadik viszont már hál'istennek ezen is napvilágot látott: végre megint egy olyan játék, ami nem a "joystick-rángató"-izmokat teszi próbára, hanem a szürkeállományt dolgoztatja meg egy kicsit. A harmadik rész témája megegyezik az első kettővel: különféle bűnesetek tettesét kell kinyomoznunk a szemtanúk és a kihallgatott személyek által elhintett információk alapján. Az első két részben a nyomozás Amerikában illetve a világ különféle helyszínein játszódott (**WHERE IN AMERICA/WORLD CARMEN SANDIEGO**): az első egy mezei európai embernek szinte játszhatatlan volt, mert teli volt olyan dologgal, amik speciális amerikai dolgokat érintettek (például valószínűleg nem túl sokan tudják, hogy mondjuk melyik amerikai városban énekel a Doodoo-madár egy bizonyos fán vagy hol gyártották azt a pöttyös alsónemüt, amit *John Johnjohn*, a ismert mormon prédikátor visel keddenként...) — a második viszont már élvezhető volt, csak egy kicsit könnyű. A harmadik részben a dolog tovább bonyolódott: a nyomozás helyszíne már nemcsak a világ, hanem az idő is — tudni kell azt is, hogy a történelem melyik részére távozott a tettes.

A bejelentkezés után a detektívügynökség irodájában találjuk magunkat. Az első két részben bizonyára jól mehetett a bolt, mert az ügynökségnek már egy ötemeletes székház fenntartására is van pénze... A 'tűz' gomb megnyomása után a liftben találjuk magunkat a földszinten. A távozás lehetőségét inkább vessük el, mert már az összes hamburgerárus bezárt — inkább már most nyomozni fogunk. Az első nyomozás abból áll, hogy ördögi vaslogikánk bevetésével kinyomozzuk mi van a többi emeleten. A félreismerhetetlen jelek és a korábbi esetek nyomozati anyagai arra a következtetésre juttatnak, hogy a "lift" nevű gyanús masina akkor működik, ha megnyomjuk valamelyik emeletet jelző gombot...

Az ötödiken található a HALL OF FAME, azaz a Bádog Nagyító Érdemrend kitüntetettjeinek listája — majd minket is beírnak ide, ha kiderítjük, hogy Julius Ceasar sohasem harcolt a Wehrmachttal.

A negyediken van a büfé (LONGUE), ahová a fáradt detektívek a nyomasztó agyi munka után betérhetnek löncsölni. Az etalon Nagy Detektív általában whiskyt vedel hektószámra, de nekünk csak egy pohár kávé jut. Sajnos leggyakrabban a pohár és a kávé más idősikban tartózkodik ugyanazon a helyen, szóval megtudhatjuk, hogy mitől ragadnak annyira a kávégépek — viszont ha az automata nagyritkán beletalál a pohárba, akor az egy elégedett *"Hej, de mázlis egy napom van ma!"* kiáltást csalhat a szánkra.

A harmadik emeleten lévő ajtón a laboratóriumba jutunk, ahol érdekes kémiai kísérletnek lehetünk szemtanúja. A kísérlet mindig sikerül, bár mindig más résztvevők robbannak fel a különféle gúnyos megjegyzések közepette...

Az alagsorban lévő ajtó mögött található az irattár, ahol megnézhetjük, hogy az eddigi játékosok milyen rangban vannak és hány ügyet oldottak meg sikeresen idáig. DELETE-tel törölhetjük valamelyik dossziét.



▽ ***Vajon ki játszhat ezzel a játékkal?***

A második emeleten a táblára clickelve ugyanazt a szolgálati listát kapjuk, mint a harmadikon. Az ajtó mögött találkozhatunk *Diane*-nel. Eddig ő főzte a kávét, de midőn a kávéfőző felrobbant a kezében és megszínezte az arcát, mindenki jobbnak látta egy kávéautomata beszerzését. Azt már láttuk, hogy az hogyan működik... *Diane* a személyzetis posztjára avanzsált: nála kell a nevünkkel bejelentkeznünk, ha nem egy játékállást akarunk folytatni, hanem új karriert kezdünk. Ezután *Brassey* ügynöktől megkapjuk a *Chronoskimmer*-ünket és sok sikert kívánnak a pályafutásunkhoz.

A játék minden sikeres nyomozásunkat el fogja könyvelni a nevünk mellé, tehát lehetőség van egy régebbi pályafutásunk folytatására is. A 2-3. emeleteken van kartotékozó (a táblát választva a pointerrel: DUTY ROSTER), ahol az ügynökségen szolgálatot teljesítő detektívek listájára lelünk. Az emelet száma adja meg, hogy milyen rangban vannak a listában lévő detektívek: a másodikon vannak a *Time Cadet*-ek, a harmadikon a *Time Patroller*-ek és így tovább. A kívánt nevet választva onnan folytathatjuk a nyomozói karrierünket, ahol abbahagytuk.

A nyomozás elején *Time Cadet* rangban kezdünk. Először egy feljegyzés érkezik a főnöktől, hogy az "Időbűn-riasztó" bűntényt jelzett. Indul a bevetés: most olvassuk, hogy mit loptak el, honnan és mikor (például Salvador *Dali* ecsetjét Spanyolországból, Atahualpa trónját Peruból, stb.), majd megkapjuk, hogy milyen nemű személyt láttak a helyszínen (MALE/FEMALE), aki az elkövetéssel gyanúsítható és mennyi idő van a nyomozásra. Ezzel már meg is van az első nyom, kezdhetjük a kérdezősködést a tetthelyen. A nyomozást megadott időn belül kell teljesítenünk (addig használhatjuk a *Chronoskimmer-t*) — ha ez az idő letartóztatás nélkül lejár, akkor az ügyet elveszik tőlünk és kezdhetünk egy másikat.



△ ***Egy cowboy — a hegy mögött meg egy dohányzó CoVboy***

A képernyő felső sorában láthatjuk a helyszín nevét és az évszámot. Bal oldalon a helyszínre és az időre jellemző képet látunk (a legtöbb nagyszerűen meg van rajzolva!), jobb oldalon van az info-ablak, kezdetben a helyre és a korra vonatkozó tájékoztató szöveggel, később az opciókkal. A TIME LEFT felirat mutatja, hogy a nyomozásra mennyi időnk van. Az idő csak akkor telik, ha éppen valamelyik parancsot (időugrás, kihallgatás, adatbázis) használjuk. A játékot az alsó sorban lévő három ikonnal irányíthatjuk. Az ABORT jelentését valószínűleg nem kell magyaráznunk, de azért az fontos, hogy ezt kell válaszolni, amikor megkérdezik tőlünk, hogy a két üveg közül melyiket választjuk: a málnaszörpöt vagy a bort?...

Miután elugrottunk a tett helyszínére, rögtön kezdhetjük is a dolgokat a terepszemlével (CLUE). Itt kihallgathatunk egy szemtanút (WITNESS) vagy egy informátort (INFORMANT), illetve bevethetjük a SCANNER-t (mindegyik egy-két órát vesz el az időből). Ha már üldözzük a gyanúsítottat, akkor egy új helyszínre ugorva az első kihallgatásnál egy animáló figura (francia dáma, cowboy, kalóz, stb.) animálgat a képablakban és egy "A V.I.L.E. HENCHMAN" felirat jelzi, hogy jó nyomon vagyunk, jó helyre és időbe ugrottunk — ha a kihallgatott viszont úgy kezdi a mondókáját, hogy *"Egy dolgot szeretnék elmondani Önnek..."* vagy semmit sem akar mondani, akkor az már rég rossz: azonnal menjünk vissza oda, ahonnan ide ugrottunk, mert rossz nyomon vagyunk. A szemtanú és az informátor egy vagy két mondatot mondanak. Az első mondat arra a helyre és időre vonatkozik, ahova az elkövető innen távozott. Ezek általában ismert (és kevésbé ismert) történelmi, művészettörténeti személyiségekre, népcsoportokra illetve földrajzi helyszínekre való célzások. Például: ha a vallomás szerint a gyanúsított azt tervezi hogy beáll vizigótnak és bekukkant az Ibériai-félszigetre, akkor a megfelelő idősáv valahol az i.sz. V. században van vagy Spanyolországba kell menni. A válasz esetleg a helyre és az időre együttesen utal — az időugrás lehetséges célpontjaiból kikövetkeztethető a dolog. Néha előfordul, hogy a szemtanú vagy az informátor több dolgot is tud (MORE): a második info olyan dolog, amiből az elkövető személyazonosságára tudunk következtetni. Ez lehet a haj vagy a szem színe, illetve a kedvenc képzőművészére vagy írójára utaló célzás. A színekre utaló info nem mindig direkt, lehet áttételes vagy kétértelmű is: például *real carrot top* ("répafejű) alapján a haja vörös vagy a *mousey hair* (egérszínű a haja) alapján barna, viszont az *auburn hair* (vörösesbarna haj) lehet vörös vagy barna is.

A SCANNER hasonló a kihallgatásokhoz, de választásával kutatás történik a helyszínen. Ennek az eredménye egy tárgy, ami ugyanúgy utal a helyszínre és/vagy az időre, mint a kihallgatások. Például egy cikk *Fahrenheit* doktor legújabb felfedezéséről Hollandiát jelent, egy üveg *Leif Erikson* üzenetével meg USA a XI. század környékén. Egyes tárgyaknál a további infokhoz használat is lehetséges (SCAN FURTHER).

A DATA ikont választva a számítógépes nyilvántartásba jutunk. Az EVIDENCE az általunk megadott adatokból (nem, haj, szem, kedvenc művész, kedvenc író) kizárásos alapon azonosítja a bűntett 16 lehetséges elkövetője közül azt, akire a nyomok utalnak. Természetesen nem szükséges az összes adatot megadni, kevesebből is keres a számítógép (COMPUTE), tehát ha valamelyik adatban nem vagyunk biztosak, akkor azt hagyjuk üresen! (Rossz adatok megadásánál, NO MATCHES IN DATABASE hibaüzenet jelenik meg.) Ha a számítógép a megadott adatokból nem tudja kétséget kizáróan megállapítani, hogy kiről van szó, INSUFFICIENT DATA üzenetet

kapunk (megadja a lehetséges személyek nevét is). A nemen kívül legkevesebb két adat szükséges az azonosításhoz — ha ez sikerült, akkor a számítógép kiadja a körözést a tettes ellen és aktiválja az elfogó robotot. Ez a robot ezután mindig jön velünk — az elfogáshoz most már csak utol kell érni a tettest...



Csókolom, jó helyen keresem Marco van Bastent?

Az adatbázis DOSSIERS részében vannak a 16 lehetséges tettesről szóló dossziék. Ezek a szem- és hajszínen kívül a bandán betöltött rangját tartalmazzák, valamint egy-egy plusz információt a bűnözőről, ami esetleg segíthet az azonosításában (ha ő az aktuális tettes, akkor egy szemtanú vagy egy informátor erre fog utalni). Ezeket most leírjuk, hogy ne kelljen állandóan a dossziékban lapozgatni (fogy az idő ezzel is):

Carmen Sandiego: Nő. Fekete haj, barna szem. Utoljára a *"The Idiot"* c. könyvet olvasta. (Author: Dostoyevsky)
Auntie Bellum: Nő. Szőke haj, mogyoróbarna szem. Kedvenc olvasmánya a *"Ship of Fools"*. (Author: Katherine Anne Porter)
Earl E. Bird: Férfi. Vörös haj, barna szem. Kívülről tudja a *"Mandalay"*-t. (Author: Kipling)
Justin Case: Férfi. Fekete haj, kék szem. Egyszer lopott már festményt a hollandok leghíresebb festőjétől is. (Artist: Van Gogh) **(Hát érdekes egy módja a művészet iránti érdeklődés kielégítésének... — CoVboy)**
Molly Coddle: Nő. Barna haj, kék szem. Francia festőket és szerzőket kedvel. (Author: Victor Hugo, Author: Degas)
Lee&Bill Ding: Férfi. Vörös haj, szürke szem. Most fejezte be a *"Just so stories"* olvasását. (Author: Kipling)
Nosmo King: Férfi. Barna haj, mogyoróbarna szem. Az utolsó könyv, amit olvasott, a *"Pale Horse, Pale Rider"* volt. (Author: Katherine Anne Porter)
Ernest Endeavor: Férfi. Szőke haj, kék szem. Kedvenc festője Mary Cassatt, olvasmánya pedig a *"Crime and Punishment"*. (Author: Dostoyevsky)
Lynn Gweeny: Nő. Fekete haj, szürke szem. Szereti a holland festőket és az orosz írókat. (Artist: Van Gogh, Author: Dostoyevsky)
Russ T. Hinge: Férfi. Szőke haj, mogyoróbarna szem. Utolsó terve kedvenc festményének, a *"The Bath"*-nak az ellopása volt. (Artist: Mary Cassatt)
Karl Meback: Nő. Barna haj, barna szem. Utoljára a *"Les Miserables"*-t olvasta (Author: Victor Hugo)
Sharon Sharalike: Nő. Vörös haj, mogyoróbarna szem. (Artist: Jose Drozco)
Minnie Series: Nő. Szőke haj, kék szem. Kedvenc festménye a *"Cup of Tea"*, a *"Jungle Book"*-ot pedig legalább ötször olvasta. (Artist: Mary Cassatt, Author: Kipling)
Sybil Servant: Nő. Vörös haj, szürke szem. Kedvenc festménye a *"Prometheus"*. (Artist: Jose Drozco)
Gene Yuss: Férfi. Fekete haj, barna szemek. Kedvenc könyve a *"Writer's Diary"*. (Author: Dostoyevsky)

Miután sikerült megállapítani, hogy hova mehetett a gyanúsított, válasszuk az időugrás ikonját. Megjelenik 3-4 helyszín neve, ahová az aktuális helyről ugorhatunk. Az időt a piros sáv jelöli, mert előfordulhat ugyanaz a helyszín is más-más időben.

A játék kezelése tehát nem túl bonyolult. A feladat már inkább az... Mindenekelőtt próbáljuk meg minél előbb azonosítani a lehetséges tettest, lehetőleg úgy, hogy minél inkább a nyomába maradjunk. Ha sikerült az azonosítás, akkor minden helyszínen próbáljuk meg elsőre kisütni, hogy hova mehetett innen (ilyenkor a legjobb a SCANNER), hogy minél előbb utolérjük (ha kettőt kérdezünk valamelyik helyszínen, akkor megmarad az előnye velünk szemben).
Ha sikerült utolérnünk a tettest, akkor azon a helyszínen valamelyik CLUE-opciót választva nem "V.I.L.E. HENCHMAN" feliratot kapunk, hanem valamilyen barátságtalan tárgyat (katapult, csúzli, lábbilincs, stb.) látunk "működés" közben és a program figyelmeztet, hogy a gyanúsított ezen a helyszínen van, kihallgatás nem lehetséges. Ha már aktív az elfogó robot, akkor válasszuk megint valamelyik CLUE-opciót és a robot rövid hajkurászás után felszippantja az elvetemült bűnözőt — a lopott stuff visszakerül az eredeti helyére, a figurát meg hosszú börtönre ítélik. Jöhet a következő eset!
Sikertelen a küldetés, ha letelik a rendelkezésre álló idő (ilyenkor az ügyet besorolják a felderítetlen bűnügyek közé), rossz gyanúsítottra adja ki a számítógép a körözést vagy ha azelőtt érjük utol a figurát, hogy tudnánk ki az (ilyenkor ugyan elkapja a robot, de mivel nincs ellene körözés kiadva, el kell engednünk). Természetesen ezután is nyomozhatunk tovább a mielőbbi siker reményében.
Amennyiben a tettest utolértük volna, de még nem tudjuk biztosan, hogy ki lehet az, két dolgot tehetünk: ha még elegendő idő áll a rendelkezésünkre, akkor ugorjunk vissza az előbbi helyszínre és próbáljunk meg a másik szemtanúból vagy informátorból kihúzni valamilyen adatot, ami kizárja az egyik lehetséges személyt, aztán ugorjunk vissza oda, ahol elkaptuk (ha egyszer már utolértük, nem fog továbbszökni előlünk) és programozzuk be a robotot; ha az idő már biztosan nem elegendő ide-oda ugrálásra (8-10 óránál kevesebb) és még több személy is lehet az elkövető, akkor tippelnünk kell valamelyikre: adjuk meg az EVIDENCE-ben valamelyik lehetséges gyanúsított személy hajának vagy szemének a színét (ld. a dossziékat), hogy aktiválódjon a robot — így még mindig van 50% esélyünk arra, hogy a robot a bűnöst fogja elkapni az idő lejárta előtt...

Hopp! Megvan a körúti postarabló!



A játék célja értelemszerűen a minél több sikeres nyomozás és ezzel a magasabb rang elérése. A játék kezdetén *Time Cadet*-ek vagyunk, az első sikeres nyomozás után *Time Patroller*-ré lépünk elő. A hetedik eset megoldása után *Time Investigator*, végül a tizenötödik eset után *Time Inspector* rangot érünk el (elméletileg az előléptetésnél volt védelem is a játékban, de ez a kevésbé humánus dolog az idők folyamán áldozatul esett egy dolgos kéznek — szóval az ex-védelemnél elég egy sima '**RETURN**'...).

Szóval a **CARMEN** nagyszerű. Messziről látszik róla, hogy Amiga-átirat (nem baj, mi akkor is a 64-ről csináltuk a képeket!). Nagyszerűen megrajzolt, aprólékosan kidolgozott állóképek a különféle helyszínekről, vicces animáció és végül — de nem utolsósorban — egy jó kis lehetőség az általános műveltségünk szintjének szórakoztató tesztelésére. Nagyon csodálkoznánk, ha valakinek nem tetszene. Most már csak az a kérdés, miféle újítást fognak kitalálni a negyedik részben: most már a Galaktikában kell különféle marslakók után nyomoznunk az időben? Vagy 20 szemtanú lesz, amiből 18 hazudni fog? Mindegy, majd meglátjuk. Ja, eszünkbe jutott még egy kérdés: vajon miért nincs az első két rész 64-en?!

King's Bounty

Egy nagyszerű RPG, valószínűleg a jövendő top-listák egyik biztos helyezettje: nevezzük **KING'S BOUNTY**-nak a dolgot. Pontosabban nem is igazán RPG, hiszen kivitelezésében nem nagyon hasonlít az **SSI** és az **Interplay** szerepjátékaira — inkább csak a szabályok és a szereplők teszik hasonlóvá a hagyományos szerepjátékokhoz. Az egész játék megjelenése egyébként teljesen azt a szándékot sugallja, hogy a szerzők megpróbáltak egy szerepjátékot kissé populárisabbá, nem kimondottan adventure-rajongók által is élvezhetőbbé tenni. Hm, hát ha úgy vesszük, akkor ez nem volt egy rossz ötlet — és elég jól is sikerült az elképzelésüket megvalósítani. A játék két lemezoldal, kazettás verzióról nincs tudomásunk (hacsak valaki nem veszi a bátorságot, hogy átírja egy 10-kazettás egységcsomagra...)



△ *"Mondd, te kiválasztanál?..." (ha lenne gyári példányod)*

A játék *Ajóégtudjahollehet* földjén játszódik, ahol pillanatnyilag teljes anarchia uralkodik. A *Maximus* néven uralkodó király (hogy is hívhatnának másként egy királyt?) mindössze a *Continentia* tartományban lévő fővárost és a 4 tartomány városait tartja ellenőrzés alatt — a tartományok összes kastélya lázadó urak vagy bandák kezében van. Ezek az állapotok nem nagyon nyerik meg a király elvtárs tetszését. Mint az igazán felvilágosult uralkodók általában, ő is egy jó kis abszolút monarchiára vágyik és mivel ő momentán nem ér rá, a lázadó urak leverésére egy nagyszerű hadvezért bérel fel — minket. Egy kissé furcsán kivitelezett címképernyő után az '**A**'/'**B**'/'**C**'/'**D**' billentyűk segítségével kiválaszthatjuk, hogy melyik karakterrel akarunk lenni. Ez igazán nagyszerű opció, csak az a baj vele, hogy a választása után a program holmi gyári lemez B-oldalát fogja kérni — tehát maradjunk inkább a kimentett állás betöltésénél ('**L**'). Ekkor a lovagot fogjuk irányítani és a főváros kapujából indul a játék. Mielőtt elkezdenénk játszani, célszerű a második oldalból néhány másolatot készíteni, mert a játék kilépéskor és a kontinensek közötti utazásnál ide menti ki az állást és mindig csak az utolsót (kellemetlen események bekövetkeztekor nem tudjuk újra kezdeni a dolgot).

A képernyő legnagyobb részét a játéktér tölti ki, ahol a lovas figura (ez a mi hadseregünk volna) közvetlen környezetét láthatjuk. A figurát a kurzornyilakkal irányíthatjuk, átlós irányban a '.'/'/'/':'/';' billentyűkkel léphetünk. A jobb oldalon 5 ábrát találunk amelyek sorban a következő információkat tartalmazzák:

- annak a lázadónak a képe, akire pillanatnyilag vadászunk. Ez mindig az a figura, akinek az utolsó városban elvállaltuk a megkeresését (GET NEW CONTRACT).
- egy katapult, ami az ostromeszközökre vonatkozik (természetesen csak azután jelez, miután valamelyik városban vásároltunk ilyeneket).
- ezt a csillagot valószínűleg már minden adventure-játékos megismerheti: varázslás. Miután sok pézekért megtanultuk a mágusnál a varázslás művészetét, vibrálni kezd (nem a mágus — ez az ábra).
- ez a húsz részből álló téglalap jelzi, hogy hány feladatot teljesítettünk idáig. A játék végső célja egy elveszett jogar megkeresése, amelyhez húsz küldetést kell teljesítenünk. A küldetések egyrészt 12 lázadó elfogásából állnak (amihez előbb meg kell találni a kastélyukat és le kell győzni a védősereget), másrészt meg kell találnunk a négy kontinensen elrejtett 8 db varázserejű tárgyat. A már teljesített küldetéseket fehér téglalapok jelzik.
- A pénzeszacskó előtti oszlopok mutatják a nálunk lévő készpénz mennyiségét. A jobb oldali oszlopban lévő pénzek x100, a középsőben x1.000 a bal oldaliban pedig x10.000 szorzóval értendők. A készpénzből kell fizetnünk a hadsereg heti zsoldját és a hajó bérleti díját, valamint ebből vásárolhatunk varázslatokat illetve ostromeszközöket a városokban — a készpénz növekedése *Maximus*-tól kapott heti jövedelmünkből, kincsesládákból, szétvert bandáktól zsákmányolt pénzből illetve elfogott lázadókért kapott vérdíjakból lehetséges.

A képernyő felső sorában a DAYS LEFT felirat mutatja, hogy hány napunk van még hátra a feladat teljesítéséig (kezdetben 1.000). Az idő csak akkor fogy, ha mozgunk a sereggel (a sivatagokban történő mozgás kb. tízszer annyi időt igényel, mint egyéb terepen — három lépés és máris elröppent egy hét). A '**C**' megnyomásával a CONTROLS menüt hívhatjuk le, ahol kikapcsolhatjuk a hangeffektusokat, leállíthatjuk az animációt csata közben, stb. — szóval gyorsíthatjuk vele a játékot. Az '**O**' megnyomásával az OPTIONS-menü jelenik meg, ami a kezelőbillentyűket tartalmazza:

'**A**': A hadsereg részeinek megtekintése. Megnyomása után megjelennek a seregben harcoló fajták tulajdonságai. A bal oldali oszlop mutatja, hogy hogyan néz ki a csapat csata közben, jobbra láthatóak a paraméterek. Ezek a morál kivételével fajtánként állandóak. Az első sor tartalmazza a fajta nevét és hogy hány darab van belőlük. A HITPTS jelzi, hogy egy támadással **összesen** mekkora csapást tud bevinni az ellenfélnek ez a csapatrész (nyilvánvalóan az a jó, ha minél magasabb). A DAMAGE az előbbi ellentéte: azt jelzi, hogy mekkora csapást kell az ellenfélnek bevinnie ahhoz, hogy egy darabot megöljön ebből a fajtából. Az SL jelentését fedje jótékony homály — talán azt jelzi, hogy a figura mennyire ügyes, mennyire tudja elkerülni a támadásokat? (mindenesetre a jobb fajtáknál ez is magas). A MV jelöli, hogy ez a rész mennyit léphet a csatában egy kör alatt — ez egyébként nem feltétlenül jellemző a mozgásképességre, mert jónéhány fajta (*Dragon*, *Sprite*, stb.) a csatatér bármelyik részére képes azonnal elrepülni. A MORALE jelzi a fajta hangulatát (normális esetben NORM). Ha a kincsesládákban talált kincsekből túl kevés pénzt osztunk ki a csapat között vagy túl sokat harcoltatjuk őket, akkor a hangulatuk fokozatosan elromlik (LOW). Ennek az lesz a következménye, hogy — ha nem sikerül visszatornászni a hangulatot — akkor el fognak hagyni bennünket, amikor eljön az ő hetük a szaporodásra. Van még egy OUT OF CONTROL! morálállapot is, ami a legkellemetlenebb: ha túl alacsonyak a vezéri képességeink (szintén a kevés pénzosztásra vezethető vissza), nem tudunk úrrá lenni az erősebb lényeken és ezek önállóan fognak tevékenykedni csatában — ez annyit jelent, hogy ellenünk fognak harcolni... Mivel általában ezek a sereg legerősebb részei, soha ne szálljunk csatába, ha valamelyik rész OUT OF CONTROL morálban van (vagy osszunk ki annyi pénzt a megtalált kincsesládákból, hogy normál hangulatba kerüljenek vagy — ha elkerülhetetlen az összecsapás valakivel — oszlassuk fel előtte ezt a részt). Az utolsó paraméter a G-COST, ami azt jelöli, hogy hetente hány arany ennek a csapatnak az összes zsoldja. A térképhez a '←' billentyűvel léphetünk vissza (általában ez a kilépés az összes többi funkcióból is).

'**D**': Valamelyik csapat feloszlatása. Egy csapatban maximum 5 különböző fajta harcolhat, többet ennél nem tudunk toborozni. A hadseregünket természetesen minél jobb fajtákból kell összeválogatnunk, tehát ha valamilyen erősebb fajta lakhelyére bukkanunk, akkor célszerű a leggyengébb csapatrészt feloszlatni és a helyükre az erőseket felvenni. Osztásnál megjelennek a fajták nevei létszámmal, majd az '**A**'/'**B**'/'**C**'/'**D**'/'**E**' billentyűkkel kiválaszthatjuk azt, amelyiket szélnek akarjuk ereszteni. Ugyanez az eljárás javasolt OUT OF CONTROL morálban lévő csapatrésszel is.

'**N**': Utazás egy új kontinensre. Ez a menüpont csak akkor választható, ha a hajón vagyunk. *King Maximus* királysága négy tartományból áll: *Continentia*, *Forestria*, *Archipelia* és *Saharia* — kezdetben az elsőn vagyunk. Minden kontinensen az egyik kincsesládában van elrejtve a következő kontinensre vezető út térképe — csak azután mehetünk át valamelyikre, hogy ezt a ládát megtaláltuk (egyébként meg sem jelenik a választható kontinenesek között). Az utazás választásakor a program először mindig játékállást ment!

'**I**': Információ arról a lázadóról, aki ellen utoljára felbéreltek. A NAME és az ALIAS mutatja a nevet és az álnevet, a REWARD a fejére kitűzött vérdíjat, a LAST SEEN és CASTLE pedig hogy melyik kontinensen és melyik kastélyban látták utoljára. Ezenkívül még rövid szöveg tájékoztat bennünket különös ismertetőjeleiről illetve az általa elkövetett bűnökről. Túl sok infot ez az opció nem szolgáltat, szóval nem nagyon kell használnunk.

'**M**': Automap, ahol azokat a helyeket láthatjuk, amit a jelenlegi kontinensen már bejártunk. Az összes kontinensen találhatunk egy olyan kincsesládát, amelyben a kontinens teljes térképe van — ezután a '**SPACE**' megnyomására az egész földrész térképét megnézhetjük.

'**P**': A rejtély megoldása. Ugyanazt a hálót látjuk kinagyítva, mint a jobb oldali oszlopban lévő képen, csak az egyes rácsokban megjelennek a feladatra utaló képek (tárgy vagy lázadó képe) is. Amelyik feladatot már teljesítettük (a kis képen fehér a téglalapja), annak a helyén most egy térkép részletét láthatjuk. A megoldás az elveszett jogar lelőhelye lesz...

'**S**': A terep átkutatása. Ez 10 napot vesz igénybe és mindig sikerül a nagy semmit megtalálni. Azaz majdnem mindig: egy esetben eredménye is lesz a kutatásnak...

'**U**': Varázslat alkalmazása. Ez csak azután lehetséges, hogy már megtanultunk varázsolni az *Archmage Aurange* néven közismert főmágusnál. Ő *Continentia* 11, 19 koordinátáin található, a *Maximus* vára feletti erdőben (a mellékelt térképen célkereszt jelöli). Sajnos elég erős seregek (főleg *Dwarf*ok) védik az ehhez a helyhez vezető utat, szóval először valamilyen erősebb sereget kell összeállítanunk a többi kontinensen toborozható fajtákból és csak utána próbáljunk

itt szerencsét. A főmágus egy kunyhóban lakik és 5.000 arany lefizetése ellenében megtanít az összes varázslat alkalmazására — most már csak meg kell találni (vagy vásárolni), hogy alkalmazni tudjuk azokat. A varázslatok két csoportra oszlanak: az egyiket harc, a másikat mászkálás közben alkalmazhatjuk (a varázslatnak megfelelő billentyűt kell megnyomnunk a megjelenő listából).

Kalandozási varázslatok:
BRIDGE: Híd építése a kiválasztott irányban, néhány lépés hosszan. Csak vízparton fog megépülni — ha szárazföldön alkalmazzuk vagy rossz irányban akarjuk építeni, akkor a program kuncog egy sort rajtunk: "*Milyen kár volt elrontani egy ilyen jó kis varázslatot!*" Sok hasznát nem láttuk, legfeljebb arra jó, hogy ha valamelyik erős ellenséges csapatot el akarjuk csalogatni valahonnan (például át a másik partra).
TIME STOP: Idő megállítása. Néhány lépésre megáll az idő, azaz nem fogynak a rendelkezésre álló napjaink.
FIND VILLAIN: Valamelyik lázadó figura megkeresése. Megadja, hogy az illető úr melyik kontinensen és melyik kastélyban lakik.
CASTLE GATE: Alkalmazása után teleportálhatunk egy olyan kastély elé, ahol már jártunk egyszer. Megjelenik egy lista a már meglátogatott kastélyok nevének első betűjével és a megfelelő betűbillentyű megnyomása után a kívánt kastély előtt találjuk magunkat. Sok értelme ennek sincsen, legfeljebb akkor, ha gyorsan akarunk valamelyik lázadó kastélya elé ugrani megostromlás, őrség lemészárlás és lázadóelfogás célzattal.
TOWN GATE: Ugyanaz, mint az előbbi, csak városokkal.
INSTANT ARMY: A hadsereg növelése. Alkalmazása után a csapatban legelöl lévő fajta számát annyi fővel növeli, amekkora SPELL POWER száma.

Harci varázslatok:
CLONE: Klónozás. A kiválasztott csapatunkat klónozza, azaz hozzáad egyet a fajtából a létszámhoz. Huncut játék az ellenfél idegeivel, ha sárkányokat klónozgatunk...
TELEPORT: A kijelölt csapat teleportálása a csatamező valamelyik pontjára (ezután a karakter még léphet annyit, ahány mozgási pontja van). Gyakorlatilag ugyanaz, mint a FLY a repülni tudó fajtáknál, ezért értelemszerűen olyannál kell alkalmaznunk, amelyik nem tud repülni, de azonnal át akarjuk mozgatni valamelyik pontra.
FIREBALL: Tűzcsapás. A célkereszttel ki kell választani az ellenség valamelyik csapatát célpontnak. A hatás a SPELL POWER értékétől függ: ha ez mondjuk 1, akkor ez a varázslat kb. egy *Dwarf* támadásának felel meg, szóval az amúgy is gyengébb fajták ellen hatásos — az erősebbeket nem nagyon zavarja a pirománia.
LIGHTNING: Villámcsapás. Olyasmi, mint az előbbi, csak egy kicsit erősebb.
FREEZE: Fagyasztás. A kiválasztott ellenséges csapat a következő körben nem tud lépni (visszatámadni azonban igen!).
RESURRECT: Újraélesztés. Ez a legdrágább (5.000 arany), de egyben a leghasznosabb varázslat is. A kiválasztott csapat létszámát az eredetire állítja vissza (amennyi a csata kezdetekor volt), azaz pótolja az összes veszteséget.
TURN UNDEAD: Az élőholt ellenfelek ellen alkalmazandó, ha ilyen nincs, akkor a varázslat kárbaveszett.
Alacsony SPELL POWER-nél előfordulhat, hogy a varázslat NO EFFECT — abszolút nem sikerül (ez különösen *Sahariá*ban jellemző).

'V': A saját karakterünk tulajdonságainak megtekintése. Az alsó részen látható a megtalált tárgyak képe, a jobb oldali négy négyzetben pedig tekercsek jelzik, hogy hány kontinensre vezető utat találtunk meg. A felső sorban a LEADERSHIP mutatja a vezéri képesség értékét (kezdetben 100): ennek az erősebb fajták "kordában tartásánál" van jelentősége (*Dwarf*okat például legalább 150 pontos vezér irányíthat — ha ennél gyengébbek vagyunk, akkor a *Dwarf*-ok rögtön a vásárlás után OUT OF CONTROL-ba kerülnek), az értéke a megtalált kincsesládák tartalmának szétosztásával növelhető (50 arany/pont). A COMMISSION/WEEK mutatja a királytól kapott heti jövedelmünket, ami minden hétvégén hozzáadódik a készpénz mennyiségéhez, amit a GOLD jelez. A heti jövedelem kezdetben 500 arany/hét, de a kincsesládákban találhatunk értékes ásványokat is, aminek a király nagyon meg fog örülni — növeli a heti járandóságunkat. A SPELL POWER-nek varázslások alkalmával lesz jelentősége — annál jobban sikerül egy varázslat minél nagyobb az értéke. A MAXIMUM SPELLS mutatja az általunk alkalmazható különféle varázslatok maximális számát: ennyi lehet nálunk, többet nem vásárolhatunk a városokban. Ezt is egyes kincsesládák megtalálásával növelhetjük, bár ilyen láda elég ritkán található. Az érték nem zavarja a kincsesládákban lévő bonus-varázslatokat: ezeket akkor is megkapjuk, ha már túllépjük velük a maximális varázslatok számát. A VILLAINS CAUGHT mutatja az elfogott lázadók, az ARTIFACTS FOUND pedig a megtalált bűvös tárgyak számát. A CASTLES GARRISONED jelzi az elfoglalt kastélyokat. A FOLLOWERS KILLED után láthatjuk, hogy csapatunkból eddig hányan haltak meg és végül a CURRENT SCORE mutatja az eddig elért pontszámot. A pontszámot növelik a csatákban elért győzelmek, a sikeres ostromok és a teljesített küldetések.



△ ***Hát most akkor merre?***

'W': megvárni a hétvégét. "Az idő pénz" — mondja a közmondás és igaza is van, mert hétvégeken kerül sor a számlák kiegyenlítésére. A képernyőn először az asztrológusok jelentése jelenik meg: melyik fajtának a hete következik. Az évnek mind az 52 hete valamelyikhez hozzá van rendelve: ilyenkor szaporodik az adott faj (ha van a seregünkben ilyen rész és a morálja nem NORM, akkor elmennek ezek is, hm, osztódni — vissza persze nem jönnek). A következő ablakban a WEEK jelzi, hogy hanyadik hetet játszuk a játékkal, alatta pedig a helyi napló-főkönyv: ON HAND a nálunk lévő készpénz mennyisége, PAYMENT a heti járandóság a királytól, BOAT a hajó bérleti díja (ha van), ARMY a hadsereg összesített zsoldja (a jobb oldali oszlopban részletezve is), végül a BALANCE az új egyenleg a kifizetések és a jövedelem után. A pénzügyek rendezése minden hétvégén magtörténik — várni azonban csak abban az esetben érdemes, ha a járandóságunkból pénzt kell gyűjtenünk új hadseregre (mert a régit mind egy szálig kiirtották és nem akarjuk újra kezdeni a játékot).

'Q': A program QUIT AND SAVE-nek nevezi, de csak sima SAVE — quitelni az ON/OFF kapcsolóval lehet.

Most már tudjuk kezelni a játékot, szóval talán el is indulhatunk a nagy küldetésre. A játék, *Continentia* kontinensen, *King Maximus* fővárosa mellett kezdődik. Seregünk egyelőre 20 főnyi milíciából áll, ami távolról sem nevezhető különösebb ütőerőnek. Ehhez a kastélyhoz kerülünk mindig, ha valamelyik összecsapásban a teljes seregünket lemészárolják: a király kioktat bennünket a hadviselés taktikáira (akár az atya az idióta gyermekét) és kapunk megint 20 parasztból álló "sereget". A terepen való mozgás közben egy csomó berendezési tárgyba fogunk belebotlani, amelyek különféle szerepet játszanak — most akkor ismerkedjünk meg ezekkel is:

Főváros: A városba belépve két opció közül választhatunk: RECRUIT SOLDIERS választásával sereget toborozhatunk, AUDIENCE WITH KING-gel kihallgatást kérhetünk a királytól. *Maximus* kastélyában lehet lándzsásokat (*Pikemen*) és íjászokat (*Archers*) besorozni a seregünkbe — a súlyosabb figurákat csak később lehet innen toborozni. Mindkettő elég jó fajta (legalábbis ezen a kontinenesen, szóval amikor pénzünk engedi, vegyünk néhányat belőlük. A királytól kihallgatást kérve először azt a választ kapjuk, hogy nem ér rá felesleges trécselésre. Amikor már levertünk néhány hadsereget *Continentiá*n és felfedeztünk néhány kincsesládát, akkor már kicsit beszédesebb hangulatba kerül: azt mondja, hogy segíteni fog rajtunk — de előbb fogjunk el legalább kettőt a lázadók közül. Ezután ő fog majd beengedni a kastély által bezárt térre, ahol varázslatokat tanulhatunk a főmágustól.

Városok: Úgy néznek ki, mint egy jobb hamutartó és minden kontinensen ugyanannyi van, mint ahány kastély. A városok *Maximus* irányítása alatt vannak, szóval szövetségesek, bármelyikbe beléphetünk. Az alábbi menüpontok közül választhatunk:
GET NEW CONTRACT: Ezzel kérhetünk új célpontot a lázadók közül. A keresett személy képe megjelenik a jobb felső sarokban.
RENT A BOAT/CANCEL BOAT RENTAL: Az előbbivel hajót bérelhetünk (100-500 arany egy hétre), az utóbbival megszüntethetjük a bérlést. A hajóra mindenképpen szükség lesz, mert csak ezzel tudunk a kontinensek között közlekedni, valamint a játék elején csak a folyón ajánlatos haladni, amíg össze nem szedünk a part menti kincsesládákból annyi pénzt, hogy valami ütőképesebb hadsereget tudunk vásárolni. Ha a hajótól túl messzire kerültünk és lusták vagyunk visszagyalogolni hozzá, akkor sétáljunk be egy közeli városba, szüntessük meg a bérlést, majd rögtön béreljünk egy újat — ez már a város mellett fog ringatózni.
GATHER INFORMATION: Információk valamelyik lázadó kastély védőseregéről. Ezeket nem árt felírogatni, mert támadáskor a program nem írja ki az ellenfél létszámát és nem biztos, hogy az a jó, ha fejjel rohanunk a falnak...
BUY ... SPELL: Minden városban hozzájuthatunk valamennyi pénzért bizonyos varázslathoz. Erre egyébként eleinte nem nagyon van szükség, mert a kincsesládákban is megtalálhatjuk ugyanazokat a varázslatokat — ingyen. Varázslatot csak akkor tudunk vásárolni, ha a MAXIMUM SPELLS értékénél még nincs a tarsolyunkban több — egyébként a program tiltakozik a csalás ellen.

BUY SIEGE WEAPONS: 3.000 aranyért vásárolhatunk ostromfegyvereket. A lázadók kastélyait ezek nélkül nem tudjuk megostromolni.

Csapatok: A kontinenseken egy csomó rablóbanda kóricál és megpróbál mindenkibe belekötni, aki csak mozog. *Continentián* lovagok, a többi kontinensen barbárok illetve kaszás csontvázak jelölik őket. A bandák követik a mi seregünk mozgását, igyekeznek minél előbb belénk kötni. Amíg nincsenek erős csapataink, addig ne nagyon forszírozzuk a csatás dolgot, mert elég gyorsan levernek bennünket és mehetünk vissza a király elé szégyenkezni. Mivel a csapatok mindig igyekeznek felénk mozogni, de a természeti akadályok megállítják őket, lehet csalogatni vagy — szélesebb terepen — kerülgetni őket: ha valamilyen kincsesládát őriznek, menjünk eléjük, szaladjunk vissza a hajóra, manőverezzünk úgy, hogy "beleakadjanak" valamibe, aztán kerüljük meg őket a másik oldalról (persze ha egy zsákutcába szaladunk be előlük vagy éppen szembejön egy másik sereg, az kellemetlen...). Fontos megjegyezni, hogy a rablók csak addig követik a mozgásunkat, amíg "látnak" bennünket (azaz rajta vannak a képernyőn) — miután kimentek róla, megállnak azon a helyen, ahol utoljára voltak!

Amennyiben összefutunk az egyik bandával három dolog történhet: ha a csapatunk nagyon erős, akkor pánikba esnek és világgá szaladnak előlünk (X DUDEZ FLEE IN PANIC...) — ez a legkellemesebb eset. Egyes hordák nagyobb dicsőségre vágynak és felajánlják, hogy beállnak a csapatunkba. ACCEPT Y/N lehetőség kérdezi, hogy elfogadjuk-e őket. Igenlő válasz esetén természetesen csak akkor jönnek velünk, ha a seregünkben még nincs meg az 5 fajta csapatrész — ilyen esetben viszont nézzük meg, hogy a moráljuk nincs-e OUT OF CONTROL-ban, mert csatában ellenünk fordulnak! (Ha igen, akkor rúgjuk ki őket rögtön DISMISS ARMY-val.) Ha az ajánlkozást nem fogadjuk el, az sem baj — ez a banda megszűnik. A leggyakrabban azonban csatázni akarnak velünk: a találkozáskor megjelenik a kérdés, hogy akarunk-e támadni és megjelenik, hogy milyen erős sereggel állunk szemben. A fajták jelzőiből lehet következtetni, hogy kb. hány darabra számíthatunk fajtánként: FEW — 1-5; SOME — 5-15; MANY — 15-50; A LOT OF — 50-100; HORDES OF — 100-250; MULTITUDE OF — 250 felett. Azt mindenki maga dönti el, hogy megtámadja-e az ellenfelet, de ha azok lezárták a helyszín kijáratát, ahova beléptünk, bekerítettek bennünket vagy zsákutcába kerültünk, akkor mindenképpen támadnunk kell. Megjegyzendő még az is, hogy az újabb kontinensek feltedezésével sokkal erősebb csapatokkal találkozunk: *Sahariaban* már majdnem legyőzhetetlen seregekbe is belebotlunk (igaz, hogy ezeken a helyeken már nagyon erős fajtákat is toborozhatunk). A harc ismertetése előtt néhány szót a gyakoribb fajtákról:

A *Peasants*, *Skeletons*, *Zombies*, *Wolves*, *Militia* csapatok nagyon gyengék (kicsi a támadásuk és könnyen sebezhetőek), ezektől nem kell tartani. Ugyanez vonatkozik a *Sprites* fajtára, de ezeknek van egy olyan rossz tulajdonsága, hogy az ellenféltől megölt összes figura lelke az ő csapatukba kerül és megint meg kell ölni őket (ha tehát ilyen van az ellenfelek között, akkor először őket ajánlatos kiirtani). Az *Elf* fajta valószínűleg mindenkinek a bögyében van, mert általában mindig őket támadja az ellenfél, ha nálunk van ilyen csapatrész: közepes erősségűek, viszont nagyon jól védekeznek a támadások ellen és nyilazni is jól és sokat lehet velük. Közepes erősségű fajták az *Orcs*, *Gnomes*, *Archers*. *Continentián* lévő csapatok ellen nagyon erősnek számítanak a törpék (*Dwarfs*), a többi kontinensen csak középkategória. A *Dwarf*okkal körülbelül egy kategóriába tartoznak még a *Pikemen*, *Barbarians*, *Ghosts*, *Nomads*, *Cavalry*, *Druids* fajták. A legerősebb fajtákkal általában *Shariában* találkozunk, bár néhányukkal már megismerkedhetünk *Continentián* is: *Giants*, *Trolls*, *Knights*, *Demons*, *Archmages*, *Ogres*, *Vampires* (az utóbbi négy repkedni is tud). A *Demons* fajnak van egy nagyon humoros tulajdonsága: néha a támadásnál a pillantását veti be fegyvernek, amitől mindenki szívbajt kap: a megtámadott fajta létszáma (tekintet nélkül a védekezés értékére) azonnal a felére nem csökken. Ez meglehetősen idegesítő volt akkor, amikor 10 sárkányunkkal boldogan szétcincáltunk minden utunkba kerülő csapatot *Shariaban* — míg öt démon nem vetett ránk néhány sanda pillantást... (aztán lehetett állást tölteni). A másik idióta fajta a *Vampires*: ezek teljesen véletlenszerű módon hajlandóak meghalni (illetve nem meghalni), előfordulhat, hogy minden varázslat nélkül, nagy veszteségek után is többen lesznek a csata végére, mint ahogy kezdtek. A megtámadottt (illetve az őket támadó) fickók közül a lecsapottakat néha átveszik maguk közé, de teljesen autodidakta módon is növelhetik számukat. Ez nagyon idegesítő, ha ellenünk vannak, mert ráadásul még nagyon erősek is (lehetőleg támadjuk őket démonokkal vagy vegyük körbe több csapattal) — viszont kellemes mulatság, ha a mi vámpírjaink csinálják ezt a műsort. Igen elmés küzdelem alakul ki, amikor mondjuk kétszer 30 vámpír próbálja kupán vágni egymást...

A legsúlyosabb egyéniségek a sárkányok (*Dragons*). Nagyon nehezen lehet őket elpusztítani és akkor is soká tart — tehát minél szerezzünk ilyeneket (*Shariaban*, kb. a nyugati part közepéről nyíló beugróban van a tanyájuk) és lehetőleg kerüljük a harcot velük, ha nekünk nincs több sárkányunk az ellenfélnél (sikeresek lehetnek ellenük a démonok a felezéssel vagy nagyobb mennyiségű vámpír).

Ha támadást választottunk, rövid (**inkább hosszú — CoVboy**) töltés után megjelenik a harcmező képe a szembenálló felekkel. A lépést mindig mi kezdjük. A felső sorban látható, hogy melyik fajta lép a seregünkből (de animál is). Az M után álló szám jelzi, hogy egy körben maximum hányat léphetünk az adott csapattal. Néhány fajtával (*Archers*, *Elves*, *Archmages*, *Giants*, stb.) lőni is lehet, ilyenkor az S után álló szám mutatja, hogy összesen hány lövést adhat le a csatában (körönként természetesen csak egyet). A csapat csak akkor lőhet, ha szomszédos pozícióban nem áll ellenség: az '**S**' billentyű megnyomása után megjelenő célkeresztet rá kell vinni arra az ellenfélre, akit meg akarunk szórni. A lövés kombinálható a lépéssel is: ha nem fogyasztottuk el az összes mozgási pontot, akkor mozgás után még lőhetünk is. Néhány fajta (*Sprites*, *Demons*, *Dragons*, stb.) képes a csatatér bármelyik részére elrepülni. Ezt a képességet az F jelzi — az '**F**' megnyomása után megjelenő célkereszttel tudjuk kijelölni, hogy hova akarunk repülni. A repülés nem számít lépésnek, utána még mozoghatunk is. A figurákat abban a sorrendben adja lépésre a program, ahogy felálltak, de a '**W**'-vel (WAIT) lehet váratatni is őket, ilyenkor majd utoljára kerülnek sorra. Ha nem akarunk többet lépni valamelyik csapattal, '**SPACE**'-szel passzolhatunk és a következő csapat jön. Az '**U**'-val vethetünk be valamilyen varázslatot (már amennyiben már megtanultunk varázsolni és van is valamilyen harci varázslatunk), de körönként csak max. egyet. Miután minden csapatunk lépett vagy passzolt, az ellenfél következik. A támadás lehetséges lövéssel vagy szomszédos pozíción álló karakternek nekigyalogolva. Ilyenkor a felső sorban látjuk, hogy kik támadnak kiket és a támadástól hányan haltak meg. A közvetlenül megtámadott karakter a támadás után visszatámad, de mindig csak az ellen, aki ebben a körben először támadta meg. Erős fajtákat célszerű tehát körülfogni és elsőnek mindig a legerősebb csapatunkkal megtámadni: ezek viselik majd a visszatámadást, a többiek támadása már viszonzatlan marad, tehát veszélytelen. Csata közben az egymást követő támadások összeadódnak. Reménytelen küzdelemnél nem fontos megvárni, míg az összes emberkénket kiirtják: a '**G**'-vel feladhatjuk a dolgot és mehetünk a király elé pironkodni. Ugyanez az eredmény, ha elvesztjük a csatát. Győzelem (az összes ellenség legyilkolása) esetén megjelenik a gratuláció, hogy újabb zsákmányt szereztünk és emelkedik a pontszám is. A zsákmány mennyiségét a SPOILS OF WAR mutatja. Az erősebb csapatok legyőzésével egyre több zsákmányt szerezhetünk: *Continentián* egy 1.000 arany körüli zsákmány már jó fogásnak számít, *Shariában* viszont már nem ritka a 25-30.000 arany sem (persze ahhoz le is kell győzni az ellenfelet...)

Jelzőtáblák: A kontinenseken egy csomó jelzőtábla (SIGNPOST) található. Ezekbe belegyalogolva különféle szövegeket olvashatunk: néhány a környéken lévő helyszínekre utal, néhány *Maximus* elleni propaganda, néhány marhaság — néhány pedig hasznos tipp vagy info lehet (az egyiken például az van, hogy kontinensenként 2 db bűvös tárgy van, egy másikon az, hogy kincs található a folyó végében, stb.). A jelzőtáblákat ezért mindenképpen érdemes elolvasni.

Kincsesládák: Már volt róluk szó az eddigiekben. Egy részükben pénzt találunk, amit hozzá lehet csapni a készpénzünkhöz ('**A**') vagy szét lehet osztani a csapataink között ('**B**'). Ez utóbbi az első két kontinensen 50 (a második kettőn kevesebb) aranyanként 1 ponttal növeli a vezéri képességeinket. A további kontinenseken egyre nagyobb kincsekre bukkanunk: *Continentia* kincsesládáiban 100-500 aranyra rúgó pénzt találunk, *Shariaban* viszont már akár 5.000 arany is lehet egy ládában. A ládák egy másik csoportjában értékes ásványokra lelünk, aminek a király nagyon megörül és megnöveli néhány arannyal a heti jövedelmünket. Ez *Continentián* nem túl sok, viszont *Shariaban* akár 300 arany is lehet. A harmadik csoportban egy nomád törzs mágusával találkozunk, aki növeli a MAXIMUM SPELLS-t néhány ponttal (a további kontinenseken többel), azaz több varázslat lehet nálunk egyszerre. A negyedik csoportban valamilyen szörnyet fogunk el, ami a környéket terrorizálta — szabadulásáért cserébe ad egy varázslatot (magasabb kontinensen többet is egyszerre). Aztán megy tovább terrorizálni a népet...

Az ötödik csoport igazi ritkaság: itt egy szellemet engedünk ki egy palackból, ami hálából növeli eggyel a SPELL POWER értékét.

Minden kontinensen van egy-egy speciális láda is: az egyikben a kontinens teljes térképét találjuk meg (az automap '**SPACE**'-re megmutatja az egészet), a másikban pedig a következő kontinensre vezető utat (csak ezután tudunk oda áthajózni).

A ládák tartalma játékonként változik, de a kontinens térképe és a következő kontinensre vezető utat tartalmazó láda mindig ugyanott van.

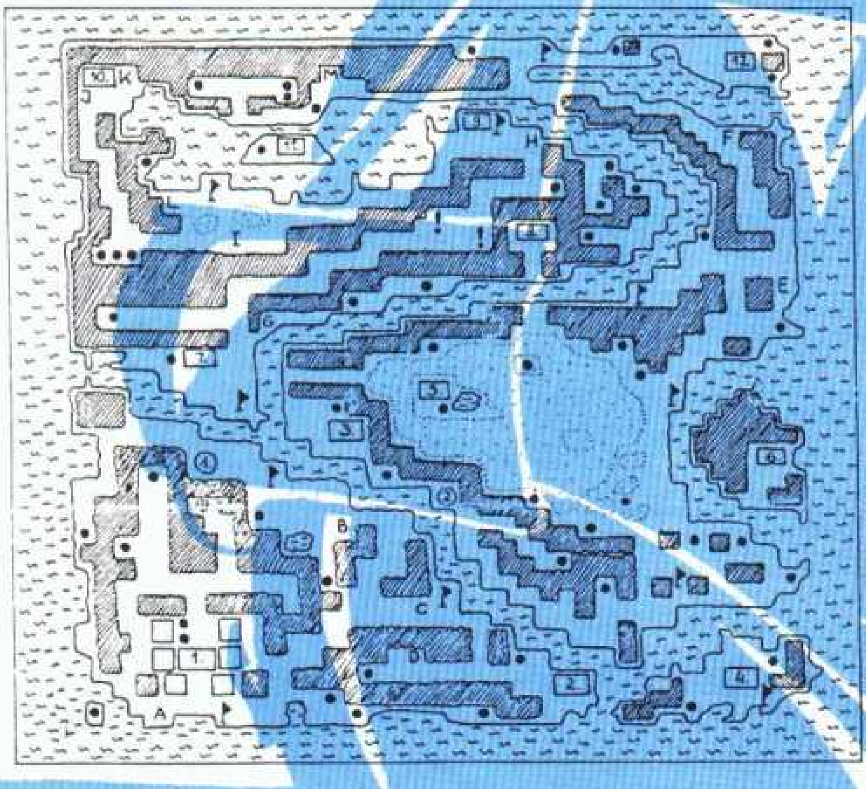
Tanyák: A kontinenseken egy csomó helyen találhatunk különféle tanyákat, amelyek leggyakrabban a játékban fellelhető fajok otthonai (kettő közülük átjáró). Ezeket szekér, kunyhó vagy rácsos kapu szimbolizálja. Innen toborozhatunk a seregbe újabb csapatokat vagy már meglévő fajtáknál utánpótlást. Belépve először megkapjuk, hogy milyen fajtának az otthonába érkeztünk, ebből hány található itt, mennyiért hajlandó 1 db elszegődni hozzánk (ez a szám havi zsoldot jelent, nem hetit) és hogy per pillanat mennyit vihetünk el belőlük. Azt, hogy egy fajtából hány hajlandó beállni a seregünkbe, a vezéri képesség értéke határozza meg: a gyengébb fajtákból 10 pontonként jön egy, az erősebbekből 30, 40 illetve 50 pontonként. Például ha a LEADERSHIP értéke 300, akkor a gyenge *Sprite*-ok közül 30-at vihetünk (ha van elegendő pénzünk is rá), viszont az erősebb *Elf*ekből már csak 15-öt, a még erősebb *Dwarf*okból pedig csak 10-et. Minél erősebb egy fajta, természetesen annál drágább is: egy *Dragon* például már csak 5.000 aranyért szegődik el hozzánk és 1.000 arany a zsoldja). *Continentian* csak gyenge fajokat toborozhatunk, de a többi kontinensről már egész jó kis társaságot is összegyűjthetünk. Toborzás után nem árt megnézni, hogy az új faj morálja nincsen-e OUT OF CONTROL-ban...

Bűvös tárgyak: Az egyik jelzőtábla tanúsága szerint kontinensenként 2 db bűvös tárgy (*Artifact*) van elrejtve. Minden egyes ilyen tárgy megtalálása egy-egy küldetés teljesítését, azaz a térkép egy újabb darabját jelenti. A megtalálandó tárgyak sorrendben a következők: *The Article of Nobility* (*A Nemesség Tekercse*) és *The Ring of Heroism* (*A Hősiesség Gyűrűje*), *The Shield of Protection* (*A Védelem Pajzsa*), *The Anchor of Admirality* (*Az Admiralitás Horgonya*), *The Book of Necros* (*Necros Könyve*), *The Crown of Command* (*A Parancsolás Koronája*), *The Sword of Prowess* (*A Vitézség Kardja*) és *Amulet of Augmentation* (*A Gyarapodás Amulettje*).

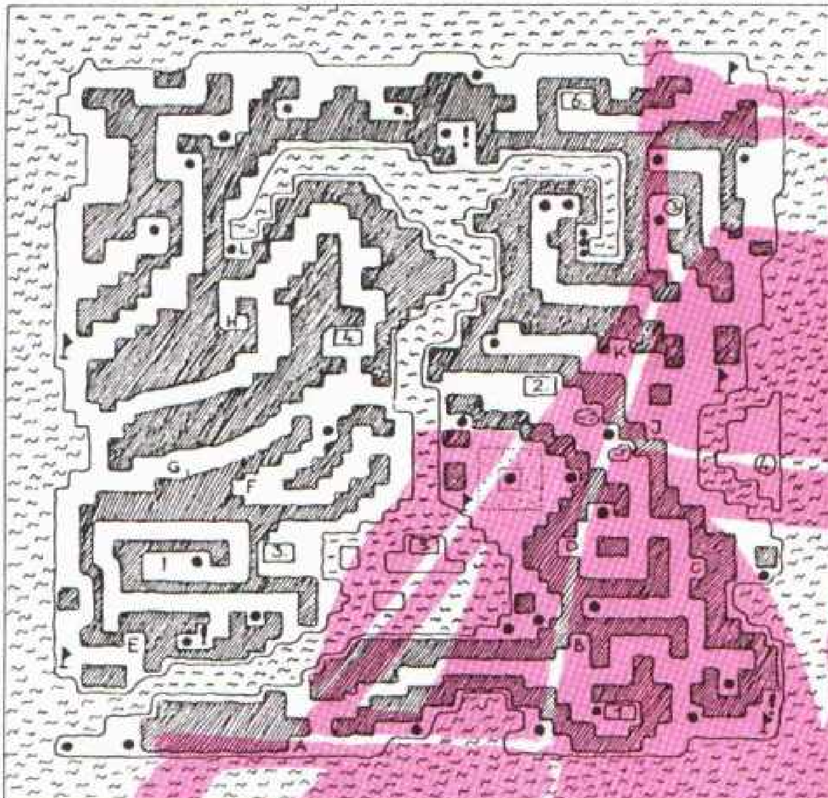
Hát ezek után a játék teljesítése már a játékosok ügyességére van bízva. Jó ötlet, ha kezdéskor rögtön hajót bérlünk és körbehajózzuk egész *Continenti*át és minél több kincsesládát vizsgálunk meg úgy, hogy közben igyekszünk nem harcba keveredni senkivel. Így a készpénzünk (nem utolsósorban a jövedelmünkből) és a varázslataink száma gyors ütemben növekedik, szóval nemsokára összegyűlik annyi pénz, amiből már normális fajtákat lehet vásárolni (amihez persze nem árt növelni a vezéri képességeket is). *Continenti*en egymás mellett található a kontinens térképét és a *Forestriá*ba vezető utat tartalmazó kincsesláda (az A-MAZE-ING FOREST feliratú jelzőtáblánál kell befordulnunk az ösvényre). *Forestria* déli részén toborozhatunk *Dwarf*okat, akik néhány *Maximus* király kastélyában begyűjtött *Archer*rel és *Pikemen*nel kiegészítve már képesek lesznek arra, hogy legyőzzék a kastély mögötti erdőben őrt álló *Dwarf*ok seregét és így el tudunk jutni a főmágus kunyhójához varázslatokat tanulni. A többi már megy mint a karikacsapás (legalábbis remélhetőleg)... Ha az 1.000 nap letelik és nem sikerül addigra az elveszett jogart megtalálnunk, *Maximus* királyt letaszítják a trónjáról és *Urthrax Killspite*, a démonkirály zsarnoki 6 alma alá kerül az ország — kezdhetjük az egészet elölről.

Nem akarjuk senkire rátukmálni a játékot, de egyszer mindenképpen érdemes megnézni: szinte biztos, hogy tetszeni fog. Hát mondjuk nem egy **BLOOD MONEY**, de az biztos, hogy elég jól el lehet vele tölteni a hideg téli éjszakákat. Végezetül még itt van az első három kontinens térképe az összes dologgal, amit egyáltalán volt értelme jelölni (*Saharia* már nem fért be, azzal most adósak maradunk). A térképeken '•' mutatja a kincsesládákat ('!' a két térkép), bekarikázott számok a bűvös tárgyakat, zászlók a városokat, betűk a különféle tanyákat és a számozott téglalapok jelölik a kastélyokat (az utóbbi kettőnél további magyarázat mellékelve a lakókról is).

1. Continentia



1.	Castle of King Maximus	A:	Átjáró I-be
2.	Castle Vutar (Dread Pirate Rob)	B:	Sprites
3.	Castle Mislag (Cavegor the Mystic)	C:	Peasants
4.	Castle Rythacon (Murray the Miser)	D:	Peasants
5.	Castle Azram (Various groups of Monsters)	E:	Skeletons
6.	Castle Portalis (Various groups of Monsters)	F:	Elves
7.	Castle Irok (Hack the Rogue)	G:	Orcs
8.	Castle Wankelforte (Various groups of Monsters)	H:	Gnomes
9.	Castle Cancomar (Various groups of Monsters)	I:	Átjáró A-ba
10.	Castle Ophiraund (Various groups of Monsters)	J:	Zombies
11.	Castle Faxis (Baron Johnno Makahl)	K:	Gnomes
12.	Castle Kookamunga (Princess Aimola)	L:	Wolves
		M:	Ghosts

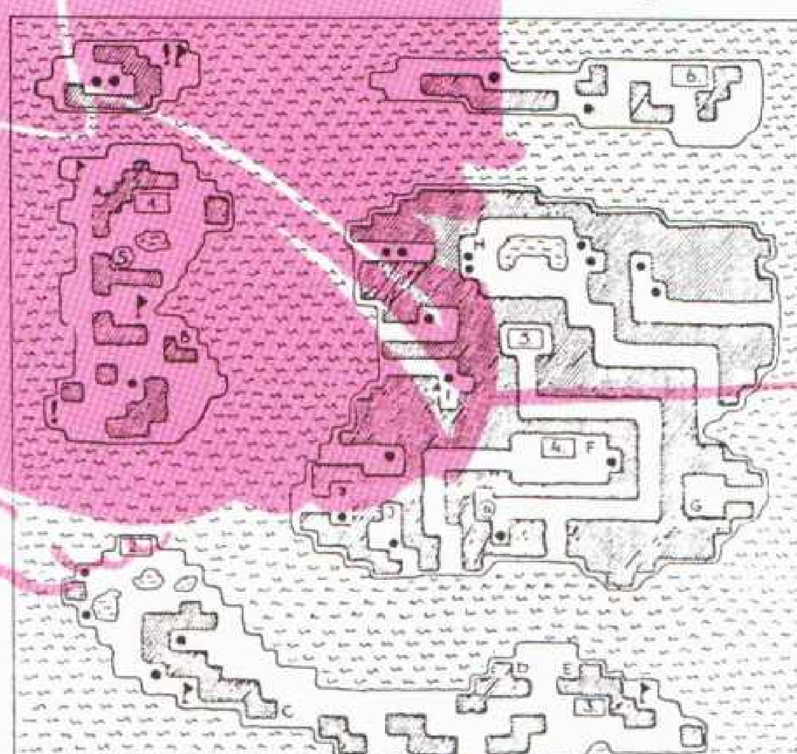


1. Castle Basefit
   (Rinaldus Drybone)
2. Castle Jhan
   (Sir Moradon the Cruel)
3. Castle Yeneverre
   (Prince Barrowpine)
4. Castle Mooseweigh
   (Bargash Eyesore)
5. Castle Duvock
   (Various groups of monsters)
6. Castle Quinderwitch
   (Various groups of monsters)

A: Dwarves
B: Átjáró G-be
C: Elves
D: Ogres
E: Zombies
F: Zombies
G: Átjáró A-ba
H: Barbarian
I: Nomads
J: Peasants
K: Skeletons
L: Wolves

2. Forestria

3. Archipelia



1. Castle Endryx
   (Ragface)
2. Castle Tylitch
   (Auric Whiteskin)
3. Castle Xelox
   (Czar Nicolai The Mad)
4. Castle Hyppus
   (Various groups of monsters)
5. Castle Goobare
   (Various groups of monsters)
6. Castle Lorsche
   (Mahk Bellowspeak)

A: Átjáró D-be
B: Dwarves
C: Ghosts
D: Átjáró A-ba
E: Barbarian
F: Wolves
G: Druids
H: Peasants
I: Skeletons
J: Trolls

Bard's Tale 3.

Talán még soha, egyetlen programmal kapcsolatban sem érkezett annyi levél hozzánk, mint amennyi a **BARD'S TALE 3.** leírását kérte tőlünk. Így talán nem meglepő, hogy most már mi is időszerűnek véltük, hogy néhány kusza körmondat erejéig foglalkozzunk egy sort minden idők legsikeresebb AD&D szerepjátékával. Kerettörténetből elég legyen annyi, hogy megint *Skara Brae* körül bonyolódnak a problémák, amit pillanatnyilag egy *Tarjan* nevű kellemetlen figura tart rettegésben — kicsit ideges lett ugyanis, amikor a lakók egy korábbi **BARD'S TALE**-ben kiirtották kedvenc szolgáját, aki *Mangar* néven töltött be zsarnoki és tömeggyilkosi funkciót errefelé. A továbbiakat mindenki kitalálja majd magának vagy fénymásol egyet az eredeti példányhoz adott kézikönyvből. A játékszabályokkal, karakterek tulajdonságaival, harccal meg az ilyen szerepjátékokra vonatkozó spéci dolgokkal most nem foglalkozunk, mert ahhoz kissé kevés lenne a hely (kezdőktől tehát elnézést kérünk) — inkább azokat a részeket boncolgatjuk, amelyekkel problémáitok voltak. Meg egyébként is: igazán egyszerű vele játszani, nemde? Apropó, a tartalomjegyzékben a zárójelben szereplő Plus4 felirat nem nyomdahiba — PIGMY átkonvertálta, szóval Pluszin is hozzáférhető a dolog. Természetesen kazettán ne keresse senki a **BARD'S TALE 3.**-at sem 64-en, sem Plus4-en...)

A játék irányítása hasonló a **DRAGON WARS**-hoz, amelynek a leírásával az előző számunkban futhattatok össze:

- 'I': előre
- '**K**': előre egy ajtón keresztül
- '**S**': fordulás balra
- '**L**': fordulás jobbra
- '**W**': portal fel
- '**E**': portal le
- '**U**': valamilyen tárgy használata
- '**S**': játékállás kimentése
- '**B**': dal eléneklése
- '**V**': hang ki/bekapcsolása
- '**C**': valamilyen varázslat alkalmazása
- '**N**': új sorrend felállítása
- '**D**': karakter kidobása a csapatból
- '**P**': harc a csapaton belül
- '**?**': Automap
- '←—': pause

A szintugrások kódjai a következők: TARJAN, CHAOS, BLUE, SHADOW és SWORD.

Azután van néhány varázslófajta is, akikkel egy-két varázslatot tudunk alkalmazni az unalmasabb perceinkben. Természetesen nem túl sok varázslat van, igazán nem nehéz őket fejben tartani... (**Magatoknál vagytok, feleim?! — CoVboy**):

A *Conjurer* varázslatai:

MAFL: Közvilágítás (tűz gyújtása)
ARFI: Támadó varázslat (1-4 pont)
TRZP: Csapda feltörése
FRFO: Támadó varázslat, fagyasztás
MACO: Iránytű
WOFL: Gyógyító varázslat egy karakteren néhány pont erejéig
LERE: Akár a MAFL
LEVI: Lebegés (vagy ha úgy tetszik: repülő szőnyeg)
WAST: Támadó varázslat (5-20 pont)
INWO: *Wolf* megidézése a csapatba
FLRE: Gyógyítás egy karakteren
GRRE: Ld. LERE (aztán MAFL...)
SHSP: Támadó varázslat (10-40 pont)
FLAN: Gyógyítás
MALE: Repkedés a varázsszőnyegen
REGN: Gyógyítás
APAR: Teleportálás (**Tele van a portálom? — CoVboy**)
FAFO: Védekező varázslat, odébb tessékeli az ellenséget
INSL: Segítő megidézése a csapatba

A *Magician* varázslatai:

VOPL: Védekező varázslat, a harc idejére megerősíti a karakter páncélzatát
QUFI: Gyógyító varázslat (8)
SCSI: Megadja a bejárat koordinátáit
HOWA: Támadó varázslat (6-24)
MAGA: Védekező varázslat, a harc idejére 4-16 ponttal csökken az AC
AREN: Szem, jelzi a bejáratok közelségét
MYSH: Védekező varázslat (pajzs) az egész csapaton
OGST: *Ogre*-t varázsol a csapatba
STFL: Támadó varázslat (10-40)
SPTO: Támadó varázslat (15-60)
DRBR: Támadó varázslat (8-64)
ANMA: Antimágia, meggátolja az ellenfelet a mágia használatában
GIST: Támadó varázslat, a harc idejére megnöveli egy karakter erejét
PHDO: Mágikus ajtót nyit egy falon
YMCA: Védekező varázslat, pajzs
REST: Gyógyítás, visszaadja a karakter életerejét
DEST: Támadó varázslat, egy ellenfelet megöl
ICES: Támadó varázslat (20-80)
STON: Kővé vált karakter életre keltése

A *Sorcerer* varázslatai:

MIJA: Támadó varázslat
PHBL: Növeli a találatok valószínűségét
LOTR: A csapdák felfedezése
DISB: Támadó varázslat, megsemmisíti az illuziószörnyeket (csak a varázslattal létrehozottakat!)
WIWA: Egy harcost varázsol a csapatba
FEAR: Az ellenfél megfélemlítése
WIOG: *Ogre*-t varázsol a csapatba
INVI: Láthatatlanság a harc idejére
SESI: Szem
CAEY: Tűzgyujtás
WIDR: *Dragon*-t varázsol a csapatba
DIIL: Ld. DISB
MIBL: Támadó varázslat (25-100)
WIGI: *Giant*-et varázsol a csapatba
SOSI: Szem
RIME: Támadó varázslat (50-200)
WIHE: *Hero*-t varázsol a csapatba
MAGM: Támadó varázslat (60-240)
PREC: Magakadályozza, hogy az ellenfél újabb lényeket varázsoljon

A *Wizard* varázslatai:

SUEL: Új karaktert tesz a csapatba
FOFO: Támadó varázslat (25-100)
PRSU: Akár a SUEL
DEBA: Támadó varázslat (100-400)
FLCO: Támadó varázslat (22-88)
DISP: Gyógyító varázslat a megőrült karaktereken
HERB: Mint PRSU és SUEL
ANDE: Halott karakter feltámasztása
SPBI: Egy ellenség átáll hozzánk
SOWH: Támadó varázslat
GRSU: Új karakter a csapatba
BEDE: Mint az ANDE
WIZW: Támadó varázslat (50-200)
DMST: Támadó varázslat (200-400)
HAFO: Nem támad az ellenség
MEME: Közelebb hozza az ellenséget

Az *Archmage* varázslatai:

BASP: Az összes funkciót bekapcsolja
CAMR: Lecsillapítja a csapathoz csatlakozott megőrült szörnyeket
NILA: Támadó varázslat (100-400)
HEAL: Gyógyítás (feltámasztás, összes életerő vissza)
BRKR: Új karakter a csapatban
MAMA: Támadó varázslat (200-800)

A *Chronomancer* varázslatai:

VITL: Mint az előbbinél a HEAL
WIFI: Támadó varázslat (300-600)
COLD: Támadó varázslat (60-240)
GOFI: Támadó varázslat (60-240)
STUN: Támadó varázslat (60-240)
LUCK: Növeli a szerencsét 8 ponttal
FADE: Támadó varázslat, megöli az egyik ellenfelet
WHAT: Ismeretlen tárgy azonosítása
OLAY: Karakter megfiatalítása
GRRO: Gyógyítás (feltámasztás)
FOTA: *"Tarjan ereje"*, hátrább tolja az ellenfelet
FAFI: Támadó varázslat (400-1.500)

A *Geomancer* varázslatai:

EADA: Támadó varázslat (200-800)
EASO: A térképen bejelöli az összes csapdát
EAWA: Az aktuális szinten törli az összes csapdát
TREB: Támadó varázslat (150-600)
EAEL: Új karaktert tesz a csapatba
WAWA: Mágikus ajtó a falon
ROCK: Támadó varázslat, kővé változtatja a célpontot
ROAL: Megmutatja a térképen az antimágia pontokat
SUSO: Megmutatja a térképen a gyógyító pontokat
SAST: Messzire tolja az ellenfelet
SANT: Megjelöli a térképen azokat a pontokat, ahol a varázsló regenerálni tudja magát
GLST: Támadó varázslat (400-1.600)
PATH: Automata térkép az egész szintről
MABA: Támadó varázslat (300-1.200)
JOBO: Támadó varázslat (400-1.600)
EAMA: Megnyílik a föld az ellenség alatt

Vásárolható varázslatok:

GILL: víz alatti légzés
NUKE: Támadó varázslat
DIVA: Támadó+védekező varázslat

A *Chronomancer* teleportáló varázslatai (vissza a cél visszaolvasva):

ARBO/ENIK: *Arboria*
KINE/OBRA: *Kinestia*
GELI/ECUL: *Gelidia*
LUCE/ILEG: *Lucenia*
OLUK/ECEA: *Tenebrosia*
AECE/KULO: *Berlin*

Mint az összes többi szerepjátékban, itt is teljesen a játékoson áll, hogy mit művel a játékban, kikbe köt bele és kik elől lép meg — de azért természetesen a cselekménynek itt is van egy fő vonala, amit a végleges sikerhez nem árt követni. Ebből adódóan lépésről-lépésre megoldást nem tudunk adni, ellenben van néhány egészen tűrhető ötletünk. Voilá:

Kezdésnél meg fogják kérdezni tőlünk, hogy hogyan nevezik az *Őrült Istent*. A válasz természetesen TARJAN. A dungeonban megtalálhatjuk a CHAOS szót (*Untrebrae*be kerülünk vele, ahol nagyszerűen lehet tuningolni a karakterek tapasztalati pontjait). Szerencsénk lesz egy bűvös szájhoz, akinek valami *Rímelő Szöveget* kellene mondani, de miután az "*Oh, you magic Interplay, some cows smiling in the bay*" próbálkozásunk nem nyerte meg a program tetszését, nem faragtunk további versikéket, hanem kibontottuk a falat a mókamesterrel (PHDO). Megint szintugrás jöhet, aztán egy újabb találós kérdés érkezik, amire a válasz SHADOW. Az alvégen délnyugat felé újabb kérdés — erre a válasz SWORD és ez jó lesz a negyedik szintre. Északnyugat felé megtaláljuk *Brilhasti* kamráját, ahol az urat és népes védőőrizetét szépen áthessegethetjük a másvilágra. Ez jó játék lesz, de ha például közelebb csalogatjuk a fickót egy MEME-vel és aztán fejbekólintjuk egy DEST-tel, az eléggé megrázza a lelkivilágát. Nem rossz ötlet, ha folyamatosan öldössük a fickót, mert így össze lehet szedni annyi tapasztalati pontot, hogy az egyik varázslónkból *Chronomancer* legyen. Ha megvan az "Időmester", a *Homályos Csalitból* (*Twilight Copse*) egy ARBO-val már át is mehetünk *Arboria*-ba.

Arboria

A *Ciera Brownia* nevű helyen beszélgethetünk egy sort a királlyal, aztán menjünk a halász kunyhójába, ahol az idős bácsikától vásárolhatunk egy *Gille Kopoltyúi* (*Gille's Gills*) nevű varázslatot. Most már fejest ugorhatunk a tóba, de vigyünk magunkkal edényt is (*Contain*), mert szükségünk lesz rá. Újonnan szerzett varázslatunkat alkalmazva nem fogunk megfulladni — inkább megkeressük a *Víz alatti Kastélyban* (*Underwater Castle*) valahol északnyugat felé lévő forrást, amelyből az *Élet Vize* (*Water of Life*) bugyog. Ebből megtölthetjük az edénykénket, aztán kimászhatunk a tóból, mert már csurom víz az egész társulat és ennek nátha lesz a vége... A városon kívül lehet makkot (*Acorn*) szedni, amit valahol *Tornyának* harmadik szintjén el lehet ültetni. Új kiskertünknek teljesen jót tesz ha rácsöpögtetünk egy adagot az *Élet Vizéből*, mert attól kinyílik egy ajtó, amire felső szintre vezet. Lesz itt valahol egy lándzsa (*Spear*). A *Gennyező Gödörben* (*Festering Pit*) lakik *Tslotha*, akinek nagyon ronda neve van, ezért belekötünk. Ő is súlyos egyéniség, de majd jól nyakonvágjuk egy FADE-del vagy egy DEST-tel. Miután kivezett az elők sorából, vegyük fel a fejét és a szívét, ami jó lesz majd purzlanék unalmas perceinkben. A király most már beengedi bennünket a *Szent Ligetbe* (*Sacred Grove*). Itt van egy ajtó, mögötte pedig egy tál, amibe belepottyantjuk a fejet és locsolunk rá egy adagot az *Élet Vizéből*. Ettől mindjárt lesz egy másik ajtó is, ami mögött egy csomó folyosó van. Itt megtalálhatjuk a *Valarian* nevű fickót (jaj, meg persze a hozzá tartozó lószert is). A vacsorában az öreg bácsika elmondja, hogy a *Hideg Csúcs* (*Cold Peak*) igazán nagyszerű hely — innen lehet GELI-vel átmenni *Gelidia*-ba.

Gelidia

Tényleg kissé hűvös az éghajlat, szóval mielőtt keményre fagynánk, sétáljunk el a kunyhóhoz. Most irodalmi élvezet következik: egy hulla naplójához lesz szerencsénk, amiből jó ötlet megjegyezni a néhai fickó nevét. A *Jégvárban* (*Ice Keep*) minden utat varázslat zár: le Sárkány ellen sárkányfű — varázslat ellen meg varázslat: a feliratok mindegyike egy-egy varázslatra utal, ezeket kimondva tudjuk megszüntetni az ajtókat lezáró varázslatokat. Például az egyik szöveg azt mondja: "*Egy farkas kielégíti az étvágyát*" — akkor tehát farkast kell idéznünk (INWO). Az alkalmazandó varázslatok sorban a következők: Wolf-nál INWO, WIHE, FOFO, INVI; Lift-nél LEVI, ANMA, PHDO; Bright-nál: HAFL, SHSP, FEAR, SUEL, SPBI. Kutassunk át minden tornyot és nyírjuk ki az utunkba kerülő varázslókat, majd gyűjtsük össze a lencséket (*Lens*). Miután megvan az összes, menetünk az első szintre, ahol bele kell pakolnunk őket a középen lévő kupolába. Erre egy ajtó fog megjelenni, mögötte pedig egy jelet fogunk találni. Újabb találós kérdést kapunk: be lehet írni a helyes nevet. Ez a naplóíró neve, de jó volt annak a fegyvernek a neve is, amitől a derék *Tarjan* annyira retteg: *Sólyomölő* (*Hawkslayer*). Miután berúgtuk a falat, egy csomó hasznos stuffot lelünk, aminek az öreg fickó *Skara Brae*-ben nagyon meg fog örülni: elkotyogja, hogy a kristályforrásnál egy LUCE átsegít bennünket *Lucenia*-ba.

Lucenia

Az *Ibolya-hegyen* (*Violet Mountain*) találjuk a *Szivárványsárkányt* (*Rainbow Dragon*), aki a kristálykulcson kotlik. Mivel valószínűleg semmi sem fog kikelni belőle, jobb ha kibányásszuk alóla — ez nyitja *Lyannis Tornyát* (*Lyannis Tower*). A sárkányt zavarni fogja, ha nem hagyjuk kotlani... Miután felszeleteltük a ronda gyíkot, töltsük meg az edényünket a véréből. A rózsabokrokról arassuk le a termést. Ha olyan bokrot találunk, amin nincs rózsa, akkor locsoljuk meg egy kis sárkányvérrel. Na most már van rózsa itt is. Nem az aluljáróba megyünk, hogy elsózzuk "húszé' darabját", hanem *Lyannis Tornyába*, ahol fenéken billentjük az épület névadóját. Van egy háromszöge — azt egy halott úgysem tudja használni, szóval az most átvándorol a mi tarsolyunkba. A *Bard's Hall*-ban alternatív zenei fesztiválra gyülekezik a jónép — mi is meghallgathatjuk a "*Rózsadal*" (*Rose Song*) c. rock and rollt. Örömünkben akár táncra is perdülhetünk, mert eldanolják nekünk, hogy melyik rózsa mire jó. *Allira* sírjánál az első szinten egy zárt ajtóra lelünk, amit a *Rólamneveztékelaztabazinagytornyolottan* nevű figurától elszedett háromszög szépen kinyit nekünk. Nyomás a második szintre, ahol nemsokára előbukkan a botanika iránt érdeklődő *Allira* is: különféle rózsákat követel tőlünk. Véletlenül van nálunk egy kisebb halommal, szóval adogassuk oda neki sorban őket: fehér, kék, vörös, sárga. A szivárványrózsa után — többek között — egy hatalmas kinccsel leszünk gazdagabbak: egy csekk, amelyen előfizethetjük a CoV-ot 1991-re! Az öreg figura *Skara Brae*-ben azt mondja, hogy még azelőtt adjuk fel ezt az elenyészően csekély összeget, mielőtt a törpék régi bányájánál átjutnánk egy KINE-vel *Kinestiá*ba...

Kinestia

Itt találjuk meg a *Sólyomölőt*. A találós kérdésre a válasz rejtvényben elbeszélve: egy angol fagyi+egy fél szalonzenekar (a helyes megfejtők között néhány előfizetési csekket sorsolunk ki, valamint továbbmehetnek a játékban). A *Private Quarter*-ben egy vers érdekes dolgokról mesél nekünk — a jobbkezes kulcsot ugyanitt, a balkezest a barakkokban találjuk meg. A műhelyben rögtön használhatjuk is újonnan szerzett stuffjainkat és tudásunkat: a jobbkezes kulcsot 18-szor, a balkezest 15-ször forgatjuk meg a zárban. *Urmech's Para*-ban természetesen egy újabb ajtóhoz lesz szerencsénk, ami mögött van egy kis meglepetés (tehát jöhetnek megint *Gille Kopoltyúi*). A *Bűnös Síkságról* (*Vicious Plane*) vezet az út a *Szentélybe* (*Sanctum*), ahol rálelünk *Urmech*re. A vérmes kalandorok természetesen gondolkodás nélkül nekirontanak — őket igazán sajnáljuk, mert ez a figura adja a kincseket, amire szükségünk van. A laboratóriumában nagyszerű alkalom nyílik arra, hogy az egyik karakterünkből (egy harcos ajánlott) *Geomancer*-t faragjunk. (**Neuromancert pedig az idegosztályon lehet készíteni — CoVboy**) A beszédes kedvű öreg dude *Skara Brae*-ben azt javasolja, hogy az *Árnyékszikláná*l varázsoljunk OLUK-ot. Végül is ez nem egy rossz ötlet.

Tenebrosia

Hasznos infókhoz juthatunk a kocsmában, a kanyonban pedig egy árnyékzárat fogunk találni. *Tar Kőbányá*jában (*Tar Quarry*) töltsük meg az edénykénket forró kátránnyal, aztán irány a *Sötét Berek* (*Dark Copse*). Egy csomó fát lelünk, amelyek egy fekete lyukat veszelnek körül. Gyújtsuk fel az egyiket (az S5, W1 például megfelel a nemes célnak) és felvehetjük a lyukat, ami nem más, mint egy árnyékajtó. Az árnyékajtót és az árnyékzárat a *Semmi Közepén* (*Middle of Nowhere*) fogjuk elpottyantani — most már van egy ajtónk, ami talán elvezet a semmiből valahová (*Sceadu's Demise*). Most őrült kicsapongást rendezünk, mert a lényt itt hirtelen átmegy rejtvénybe: 4E-8K-K-15E-15K-PHDO-18E-13K. A helyes megfejtők megnézhetik *Sceadu*t (a bónusz előfizetési csekkeket pedig postázzuk). Ez nagyon kellemetlen figura, mert nem zavartatja magát különféle varázslatainktól és nem engedi annyira közel a kalandozó fickókat, ahonnan bármilyen kárt tehetnének benne. A rettentő jó képzett AD&D játékos egyedül is megoldja az ilyen egyszerű problémákat, mihelyt eszébe jut, hogy a tolvaj karakter egyik legjellemzőbb tulajdonsága, hogy nagyszerűen oson és rejtőzködik a sötétben és esetleg hátulról is tud kapni valakit... A dolgokat természetesen soha nem szabad a vak szerencsére bízni, ezért inkább bízzuk a vak szerencsére (poétikus megfogalmazása annak, hogy a *Chronomancer* folyamatosan LUCK-ot varázsol a műsorszám alatt). Néhány pillanattal azután, hogy kitávolba ért, megnézhetjük, hogy miféle cuccai is voltak ennek a *Sceadu*nak.

Serlin

Az öreg *Skara Brae*-ből azt mondja, hogy most már itt az ideje meglátogatni az *Elveszett Harcosok Völgyét* (*Vale of Lost Warriors*), ahol egy AECE-vel *Serlin*be jutunk. (**Azt hiszem, hogy ezt az infot egy Szlalin nevű player karakteremnek is megsúgta valaki... — CoVboy**) Itt szokott néha kifagyni a játék. Ha kifagyott, akkor káromkodjunk, ha nem, akkor lehet kutakodni egy sort a furcsa nevű helyen (a lyukakon nem fontos átmenni, ha olyan nagyon sietős a dolog). Aztán egyszercsak egy hang dördül ránk, aki a nevet kérdi (TYR). Egy másik hang meg a valódi nevet... (Csak azért sem mondjuk meg, hehe — találjátok ki! Bizonyára nagy nehézséget fog okozni, ha annyit segítünk, hogy *Werra's Joint* a következő helyszín...)
A ház bal alsó sarkában két fekete rosszcsontba botlunk. Ezek nagyon kemény legények és nem fontos összeakasztanunk velük a bajszot (mert esetleg a mi arcunk marad szőr nélkül) — fel lehet venni a nyúlcipőt... Hm, hm. Aztán egy még érdekesebb figurába botlunk, aki szintén kissé bizalmatlan az őt körülvevő világgal szemben, mert ez sem enged közel magához senkit — azt a trükköt viszont ő is megeszi, amivel *Sceadu*t tettük át múlt időbe... Ennek itt volt egy jó kis pajzsa — meg egy még jobb *Éjdárdá*ja (*Nightspear*). Persze a szerény kalandor nem mohó és az utóbbi stuffot nem piszkálgatja, nem fogdossa, nem birizgálja — hanem otthagyja, ahol van. A ház felső részéből látszódik *Skara Brae*, ahol az öregnél kukkolhatunk képet, aztán bemehetünk *Storage Hut*-ba a város elején és megszabadulhatunk attól a sok fegyvertől, amit annyi időn keresztül hurcolásztunk magunkkal...

Hát az imént leírtak valószínűleg szörnyű zagyvaságnak hatnak mindenkinek, aki most fog először játszani a **BARD'S TALE 3.**-mal — aki viszont már szerzett néhány experience pointot a játékkal kapcsolatban, annak esetleg mondhatnak valamit. Kezdőknek ajánljuk az SpV 22-ben a **BARD'S TALE 1.** leírást, ahol az SpV-sek foglalkoztak valamennyit a szerepjátékok szabályaival is. Végül köszönet **4th Dimension/DIGITAL CREW**-nak, néhány beküldött tippjéért.

Új Vadnyugat II.

... A múltkor valahol ott hagytuk abba, hogy sikerült lelépni *Fred Cauchy* bázisáról egy mentőkabinban és a Hold felé zuhanunk. Aztán már bele is csöppentünk az **ÚJ VADNYUGAT II**.-be. Már itt is ül István és a cipőtalpa mögül újra üdvözöl bennünket a játékának második részében. Azt mondja, ez a rész egy kicsit könnyebb lett, mint az előbbi, de azért valószínűleg elleszünk vele egy darabig. Hát mondjuk az relatív, hogy könnyebb-e a dolog: annyi viszont biztos, hogy a levegő folyamatosan fogyni fog az űrruhánkból (*"Fogytán az oxigéned! Fuldoklasz!"* üzenetet kapunk és csökken az erőnlétünk), utántöltése a zsilipekben lehetséges egy TÖLT RUHA segítségével. Könnyítés viszont valóban, hogy ha a játék S-re nem azt írja ki, hogy *"Minden rendben."*, akkor ott majdnem biztosan kell valamit csinálni. Eme drámai bevezető után talán KI is fáradhatunk innen, hogy megnézzük a szokásos introt és végre elkezdjünk játszani:

A mentőkabin valószínűleg elég darabosan landolhatott a Hold felszínén, mert minden ripityára tört benne. Ennek örömére talán akkor KI is mászhatunk belőle. A Hold felszínére jutunk, ahonnan minden irányba el lehet indulni. Észak és dél felé egy völgykatlanba jutunk, nyugat és kelet felé pedig csak a Rátkai tudja mi lehet... Kezdjük mondjuk a nyugati iránnyal. Most már mi is tudjuk: egy terepjáró jön szembe velünk, ami nemsokára tüzet nyit és szitává lő bennünket. Biztató kezdet után happy end 0%-kal. Tehát inkább a keleti irány legyen szívünknek kedves. Egy ösvényhez érkeztünk, amelyen egy kő hever (F). Menjünk vissza a roncs elé és ott forduljunk délnyugat felé. Egy meredek hegyoldalt látunk, ahol mindenfelé kövek és sziklák hevernek. Ha jól időzítettünk, akkor most halad el a terepjáró az alattunk elterülő völgyben. A segítség azt mondja, hogy *"Minden lavina egy kis kővel indul"*, szóval meg is van az előbb felvett kő felhasználásának módja: DOB KŐ (2%). A keletkező lavina felborítja és összetöri a terepjárót — ez sem fog többet lövöldözni ártatlan kalandjátékosokra (ha máskor dobjuk el a követ, akkor is teljes a siker: elindulás után magunkat sikerül felborítanunk és összetörnünk...). Menjünk vissza a holdjárónk mellé és nézzük meg mi van arra, ahol az előbb lelőtt volna a terepjáró (NY). A földön kelet-nyugati irányban húzódó lánctalpnyomok vezetnek. Vizsgáljuk meg a földet (V TEREP — 3%) és máris egy zseblámpa boldog tulajdonosának mondhatjuk magunkat. Menjünk vissza a mentőkabinhoz, majd onnan kelet és északkelet felé. Itt egy mérőállomást találunk, ami a Hold különféle adatait méricskéli és egy központba továbbítja az adatokat. Megvizsgálva a dolgot (V MÉRŐÁ) az egyik meglazult fedőlemez alatt egy magnetométerre lelünk. Hát akkor talán szereljük le, hogy ő is eljöhessen velünk (LESZED MAGNE — 6%). Vajon mire való egy mérőállomás? Mérésre. Azonkívül arra, hogy felmásszon az ember a tetejére és a köré táruló csodálatos nagy semmiben gyönyörködjék (FEL). A panoráma tényleg gyönyörű, nemkülönben az itt lévő antenna is, amit az erre járó kalandor természetesen szépen lefűrészel (FŰRÉS ANTEN — 7%). Másszunk le és menjünk vissza oda, ahol a terepjáróra ráguritottuk a fél hegyoldalt.

Délkelet felé egy üreghez érkezünk, ami természetesen tök sötét — talán nem kell hozzá különösebb fantázia, hogy mindenki rájöjjön: egy bekapcsolt lámpa megszünteti ezt az áldatlan állapotot (GYÚJT LÁMPA). Egyébként az üregbe belépve nem látnánk egy árva szót sem és szépen leguruInánk egy bányába, ami nem egészséges szórakozás. Miután dél felé bemásztunk az üregbe, konstatálhatjuk, hogy északi irányban egy omlás zárja el az utat — a többi irányba vezető alagutak viszont szabadon igénybevehetők. Az alagút keleti végében egy rúd dinamitot találunk (F), a nyugati folyosón pedig azt mondja a segítség, hogy ide se hozna egy mágneslemezt... Több se kell nekünk, rögtön méricskélni is kezdjük a falat a magnetométerrel (V FAL MAGNE). Az egyik kőnél a műszer őrülten kileng, ezt vegyük fel (F — 9%).

Az omlástól délre egy tárnába jutunk, ahol egy zárt futószalag vezet kelet-nyugati irányban. A tárna és egyben a futószalag végét kelet felé érjük el. Itt egyébként egy vájárgép is dolgozik, amiről vizsgálat után kiderül, hogy elég rozoga. Természetesen össze fogjuk törni (TÖR VÁJÁR — 10%). Így már bemászhatunk a zárt futószalagra (MÁSZIK FUTÓS). Rövid utazás következik, ami alatt hanyattfekve heverészünk a szalagon és megtudjuk a szerző néhány paraméterét. Nemsokára egy nyílást látunk az alagútban és gyorsan leugrunk a futószalagról. A bánya vezérlőtermébe kerültünk. Néhány ajtó indul mindenfelé, a keleti pedig tárva-nyitva álldogál. Ez meglehetősen kellemetlen, mert ha nem CSUK AJTÓ a következő lépésünk, akkor innen egy kellemetlen figura érkezik és egy hosszabb sorozattal fejezi ki nemtetszését aziránt, hogy itt tartózkodunk. Még kétesélyes a dolog a követendő irányra: keletre egy nagy vasajtó, északra egy kisebb zsilipajtó. A vasajtó zárva van és miután kinyitottuk, egy szkafanderes alak szépen tüzet nyit ránk (ezen a helyen úgy látszik ez a kommunikáció elsődleges formája) — szóval marad a zsilip. A kép valószínűleg ismerős az első részből, aminek örömére fel is tölthetjük az űrruhát (TÖLT ŰRRUHA). Aztán tovább a zsilipen...

Egy folyosóelágazáshoz érkezünk. Keletre egy csővasút bejáratához jutnánk, ahova mágneskártya nélkül nem tudunk bejutni — így tehát innen nyugatra megyünk. Innen az éjszaki ajtó megint kulcskártyás, szóval irány dél. Egy fickó üldögél a pultnál és nem vette észre érkezésünket. Ez a hiba sajnos az életébe kerül szegénykémnek (ÖL ŐR). Megvizsgálva észrevesszük, hogy klassz csizmája van. Akkor jó, most átmegy a mi tulajdonunkba (HÚZ CSIZMA). Tovább vizsgálva a megboldogultat egy öngyújtót és egy csomag cigarettát is találunk nála. A dohányzás ugyan káros az egészségre, de azért valamire talán jók lesznek. Kelet felé kisétálva egy olvasztócsarnok falán körbefutó vaspárkányra érünk, másszunk LE a létrán. Odalent megrakott csilléket találunk. Innen nyugatra újabb sor csille van, viszont itt találunk egy nyílást is — egy bizalomgerjesztő nyílásba minden bátor kalandor bele szokott mászni (MÁSZIK NYÍLÁS). Egy szervizalagútba kerültünk, ami természetesen egy útvesztő lesz: ha nem keleti irányban indulunk, akkor *"Vissza kéne menni, nem?"* szöveggel jelzi a program, hogy nem szerencsés, ha egyre jobban belegabalyodunk az útvesztőbe. Így tehát kelet, észak, észak — és már meg is érkeztünk egy biológiai laborba. A labor keleti végében egy izotóptokot találunk (F). A laborból dél felé vezető ajtó csak kódkártyával nyitható, a szellőzőrácson keresztül pedig a szervizalagút labirintusába jutnánk vissza — így tehát észak felé fogunk továbbmenni. Megint egy zsilipbe érkeztünk, ahol ismét feltöltjük az űrruhát — a zsilipajtó viszont csak kódkártyával nyílik, tehát vissza a laborba onnan pedig a rácson át a szervizalagútba. Folyamatosan nyugat felé haladva nemsokára visszaérünk az alagút kezdetéhez. Másszunk vissza az olvasztócsarnokba, menjünk át a nyugati részére és készítsünk egy kis meglepetést: pakoljuk be a dinamitrudat az egyik csillébe (R DINAM CSILLE — 17%). Másszunk vissza a megölt őrhöz, menjünk ki a folyosóra és ott forduljunk be a kelet felé vezető ajtón. Hopp! Ebben a pillanatban megremeg a talaj a lábunk alatt és a levegő süvítve távozik a bázisból. Valahol felrobbanhatott valami — talán megtalálta valaki az ajándékunkat? Dél felé egy zsilipajtó vezet... Megint egy zsilip, szóval ruhatöltés. Ezután menjünk vissza a folyosóra és ott kelet felé megtaláljuk a csővasút bejáratát.



△ *Már van címképernyő — de mit ábrázolhat?*

Itt egyelőre annyi a teendőnk, hogy tovább haladunk kelet felé és nemsokára egy furcsa laboratóriumba érkezünk, ahol kábítószert gyártanak. Valaki ittfelejtett egy zacskóval a BNV-nagydíjas termékből, amit szépen magunkhoz veszünk. Innen délre megint egy zsilipbe botlunk (aki akar, tölthet űrruhát), szóval vissza a folyosóra: megnézzük mit rejt, az észak felé vezető érdekes nyílás. Egy vészkilövőt. Hát akkor most "vészkilőjük" magunkat (HASZNÁL VÉSZKI — 19%)...

A mentőkabinunktól délre fekvő völgykatlanban találjuk magunkat. Menjünk vissza az üregbe és utazzunk ismét egyet a futószalagon. A vezérlőteremből nyíló vasajtót most már veszély nélkül kinyithatjuk: mögötte egy fulladásos halálban kimúlt őr heverészik (a robbantás előtt jól kupán lőtt volna bennünket). Természetesen kutassuk ki (V ŐR — 20%), hogy átvehessünk tőle egy sugárpisztolyt és az oly régóta hiányzó kulcskártyát. Menjünk most a csővasút bejáratához, amelyet egy rács zár le. Logikus következtetés mondjuk egy NYOM GOMB, csak az a baj, hogy túl messze van tőlünk. Ellenben hoztunk magunkkal egy szép hosszú antennát is, amivel már mindjárt menni fog a dolog (NYOM GOMB ANTEN — 23%). A rács ugyan széttöri az antennát, de most már szabad az út észak felé. Egy csővasútra lelünk (talán ez lenne a képen?). Szálljunk BE és miután megérkeztünk a másik állomásra, menjünk ki a kijáraton.

A folyosón észak felé haladva egy ajtót találunk nyugat felé, de inkább az északi iránynál maradjunk (öngyilkosjelöltek azért nézzenek csak be). A folyosófordulónál nyugat felé fordulva egy fiatal őr kiált ránk rémülten: *"Állj vagy lövök!"* Ne lövöldözz barátom, míg béke van — nesze itt egy izotóptok (AD IZOTÓP ŐR — 25%). Nem várja meg az adományt, inkább ijedten beugrik előle az ajtón. Inkább ne menjünk utána (már amennyiben végig akarjuk játszani a játékot). Nyugat felé egy zsilipet lelünk, ahol lehet ruhát tölteni. Tovább nyugat felé egy újabb folyosót lelünk, az északi ajtó mellett pedig egy gombot. Ez egy lift: szálljunk be és NYOM GOMB. Kiszállás után kelet felé egy algatenyészetet találunk — most nem algázunk, menjünk inkább nyugat felé. A nyugati ajtón nem engednek be, viszont az északin az élelmiszerraktárba jutunk, ahol egy tábla csokoládé költözik be a leltárunkba. Vissza a lifthez és liftezzünk vissza az előbbi szintre. Menjünk vissza a folyosón a ruharaktárig. Odabent egy kis kopasz emberkét találunk, akivel szóba elegyedve megtudhatjuk, hogy nem adhat pót egyenruhát. Meg lehet próbálni esetleg megölni, de ennek az az eredménye, hogy mi fogunk meghalni. Talán kedveli az édességet: próbáljuk meg egy tábla csokoládéval korrumpálni (AD CSOKO EMBER — 28%). Úgy tűnik, mégiscsak akadt egy felesleges egyenruhája... Menjünk vissza a folyosóra és haladjunk dél felé, míg el nem érjük az őrszemélyzet hálótermét. Odabent egy jelvényt találunk, de előbb inkább a három őrrel kellene foglalkoznunk: azt mondják, hogy errefelé az a szokás, hogy az új fiúk megajándékozzák az öreg rókákat... Tartsuk magunkat mi is a szokásokhoz: adjunk nekik cigit (AD CIGI ŐR — 31%). Ez mindjárt jó hatással van rájuk, mert visszaheverednek az ágyukra és mi felvehetjük a jelvényt. Újabb nagyszerű módja az öngyilkosságnak, ha mondjuk elkezdjük a szekrényeket nyitogatni — inkább menjünk vissza a folyosóra. Menjünk észak felé a folyosón egészen addig, amíg meg nem találjuk a rekeszelő-zsilip ajtaját nyugat felé. Itt feltölthetjük az űrruhát, aztán tovább nyugat felé. Nemsokára elérjük a hangárt. Az innen nyugatra lévő szerelőműhelyben egy üveg olajat és egy fűrészt találunk, itt pedig egy csomó munkagépet látunk. Az egyik dózerbe BE is lehet mászni...

Menjünk ki a dózerrel a dél felé vezető zsilipen és ismét a Hold felszínére jutunk. A dél felé vezető ösvény kissé keskeny egy ekkora gépnek, szóval menjünk arra, amerre a többi lánctalpnyom is vezet. Továbbhaladva délnyugat felé az automata őroszlopok villámgyorsan szétlövik a dózert, tehát inkább az északnyugati irányt válasszuk. A további irányokban is őroszlopok

várják csekélységünket, ezért a dózert most kissé átalakítjuk: kamikaze lesz belőle (HÚZ KÉZIG — 34%). Miután kiugrottunk belőle a dózer a rögzített kézigázkarral áttöri a kerítést és nekiszáguld az épületnek... A roncsok ugyan gyönyörűek, bár a vizuális élvezetből levon valamennyit, hogy néhány őroszlop a robbanás után is épen maradt. Most kutatgatni fogunk egy kicsit (DK, ÉK, DK, ÉNY): itt valami csillog a kövek között... A vizsgálódás után kiderül, hogy egy biodetektorhoz van szerencsénk. Ehhez — ki tudja, miféle logika alapján? — a mágneskövet kell hozzávágnunk (DOB MÁGNE BIODE — 37%) és így nem fog észrevenni bennünket, amint elhaladunk mellette. Észak felé nemsokára elérjük a zsilipet, ahol ismét következhet a szokásos űrruhatöltögetés.

A bázison vissza a lifthez (É,K,É) és menjünk fel a következő szintre. Ismét beugrunk egy kicsit az algatenyészethez, de most nem tétlenkedünk: felgyújtjuk (ÖNT OLAJ és GYÚJT OLAJ — 42%). Az olaj sisteregve égni kezd és a folyosóra kilépve már érzékelhetjük is áldásos tevékenységünk hatását: szakácsok és őrök rohangálnak idegesen körülöttünk. A szakácsokat minden bizonnyal az égő olaj szaga csalta ide — az őrök meg talán idegesek lettek attól, hogy rohangálnak a szakácsok... Nyugat felé haladva nemsokára elérjük a konyhát, ahova a nagy zűrzavart kihasználva észrevétlenül bejuthatunk. Pottyantsuk bele a kábítószert az egyik üstbe (R KÁBÍT ÜST — 46%) — persze ne az előtérben lévőbe, mert észreveszneк és felkoncolnak bennünket a futónap résztvevői (menjünk át előbb a konyha északi végébe).

Sétáljunk vissza a lifthez és utazzunk egy emeletet. Menjünk a zsilipbe (NY, D) űrruhát tölteni, majd tovább dél felé, ki a Holdra. A szokásos utat fogjuk ismét bejárni: vissza az üreghez, lent pedig el a futószalag végére. Most viszont kivételesen nem felfekszünk rá, hanem össze fogjuk törni (TÖR SZALAG — 46%). Nyugat felé haladva elérjük a bánya vezérlőjét, onnan pedig északra a zsilipen keresztül ismét a lift elé kerülünk. Ez most nincs itt: először le kell hívni, csak utána liftezhetünk. Nyugat és észak — már itt is vagyunk a központi irányítóteremben. A hatalmas összevisszaságban csak egyetlen dolgot ismerhetünk fel: egy ételliftet. Na meg természetesen azt a kódkártyát, ami arra vár, hogy elvigyük magunkkal. Az ételliftet egyelőre ne piszkáljuk, inkább tovább dél felé, ahol a reptér zsilipjében tölthetünk űrruhát. Észak és kelet felé folytatva az utat ismét liftezés következik. A liftezés után haladjunk kelet felé, egészen a laboratóriumig, ahol a kábítószert kotyvasztják. Innen dél felé ismét egy zsilipbe érkezünk, amelyből a dél felé továbbvezető ajtót csak kódkártyával lehet nyitni. Hm, mintha az előbb vettük volna fel...



△ *Éjszakai panoráma a Holdon*

A keleti ajtó mögött egy kémiai labort találunk. Benne pedig egy gáztartályt. Menjünk vissza nyugat felé és ismét egy liftbe érkezünk. Ennek viszont két ajtaja is van — gombnyomás után a nyugati irány a kellemes. Kilépni még nem tudunk: egy hangszóróból megszólaló hang arra kér, hogy talán vegyük le előbb az űrruhát — tehát R ŰRRUHA. A liftből egy irodába érkezünk, ahol meglepő módon íróasztalok állnak. Más íróasztalán kutatni mindig nagy öröm — különösen, ha a vizsgálat után egy gemkapocs kerül elő (47%). A déli ajtón a mágnesszalagtárolóba jutunk, ahol a polcon egy csomó mágnesszalag sorakozik. Mivel REC és PLAY gombot nem találunk, inkább feltaláljuk a szalagos vírust: TÉP SZALAG (50%). Vissza az irodába, mert van nyugati része is és ott is vannak asztalok. Az egyik asztal megvizsgálva egy szoborra bukkanunk (51%). Északra egy csavarhúzót és egy szétszedett PC-t találunk. (**Grrrrrr! Format C:! — CoVboy**) A csavarhúzót természetesen magunkhoz vesszük, a PC-t pedig vizsgálat alá helyezzük. Sikeresen eszünkbe jut, hogy valaki mintha megmutatta volna egyszer, hogy egy drótdarabkával hogyan lehet teljesen tönkretenni egy PC-t. Vannak még jótét lelkek... A drótdarabka szerepét az imént talált gemkapocs fogja betölteni: HASZNÁL GEMKA (54%): egyelőre semmi sem történt — majd fog, mihelyt bekapcsoljuk a gépet (BEKAP PC — 56%). Teljes audiovizuális élvezet: füst és hang, a műtét sikerült — a beteg kipusztult. Menjünk vissza a liftbe, kapjuk magunkra az űrruhát és liftezzünk le. Dél felé találjuk a fertőtlenítő zsilipet (ruhatöltés), majd tovább dél felé. A biolaborba érkeztünk, ahonnan egy ajtó nyílik délre. Az ajtó mögött néhány kísérleti példány kóricál a ketrecekben, de van egy üres ketrec is. Ezt elvisszük. Most menjünk vissza észak felé a rekeszelő zsilipig (töltés), majd tovább a kábítószerfőzdébe, egészen a csővasút állomásáig (NY, NY, É). Metrózunk egy sort. Jegyeket, bérleteket nem kér senki, szóval boldogan távozhatunk a keleti kijáraton.

Észak felé ismét elérjük azt a nyugat felé nyíló ajtót, ahol különféle emberek azt játszák, hogy kérdezés nélkül lelövik a belépő élőlényeket. A segítség azt mondja, hogy *"Dobj be egy 'előörsöt'!"* — amelynek értéke igaz, ha előörs=ketrec (DOB KETREC AJTÓ — 60%). A ketrecet megvizsgálva csak egy kis 'q' betűt találtunk, viszont az elég mérges lehetett, mert a ketrecből kiszabadulva elfogyasztja a lövöldözős kedvű figurákat. Erre mondják azt, hogy *"kicsi a q, de megeszik mindenkit"*. Az ajtó mögött a szellőztető központot találjuk és rögtön meg is tekinthetjük a kis q vérengzésének nyomait. Kellemes látvány. A központ nyugati végében néhány turbinát találunk, amelyek a bázis levegőjét hivatottak keringetni. Az egyik szét van szedve... Ettől nagyszerű ötletünk támad (különösen, ha még elolvassuk a segítséget is): kicsit megdúsítjuk a levegőt. Például gázzal (R GÁZTA TURBI és BEKAP TURBI — 66%). Ez biztos jót tesz majd mindenkinek...

Menjünk vissza a folyosóra, majd dél felé az őrszoba zsilipjéhez. Töltés után nézzünk be az őrökhöz. Az előbbi ténykedésünk meghozta az eredményt: levegő semmi, gáz viszont temérdek. Ennek megfelelően az őrség is élettelenül hever mindenfelé. Dél felé egy csomó ládát találunk, amelyek közül majdnem mindegyik elektronikus zárral van lezárva — az egyik viszont nyitva van. Megvizsgálva a tartalmát (67%) ismét egy rúd dinamittal leszünk gazdagabbak. Menjünk vissza a folyosóra és tovább észak felé, majd be az őrök hálótermébe. A fiúk még mindig a priccsen heverésznek és valószínűleg még mindig idegesek lennének, ha a szekrényüket elkezdenénk vizsgálgatni... Most el kell valamivel tölteni az időt, amíg szépen el nem mennek szolgálatba (például csináljunk annyi N-t, amíg azt nem kapjuk, hogy már szolgálatban vannak). Most már nyugodtan megtekinthetjük a szekrényüket. Ugyan lakattal van lezárva, de az nem sokat számít egy kíváncsi kalandornak: az ilyen egyszerű dolgokat elintézi egy kezébe eső súlyos tárgy (például egy szobor) segítségével (TÖR LAKAT SZOBOR — 70%). A szekrényt vizsgálgatva roppant hasznos dolgokra lelünk: egy römikártyát — meg egy óvszert (72%). Hm. Vajon mire használhatóak ezek a dolgok?... (**FÚJ LUFTBALLON? — CoVboy**) A tűnődés helyett inkább menjünk ki a csővasút állomására és utazzunk tovább a másikra. Távozzunk dél felé, majd nyugati irányban, a lifthez. Kiszállás után maradjunk a nyugati iránynál, míg bele nem botlunk egy behemót őrrobotba. Egyelőre békésnek tűnik — viszont elzárja az utat. A vizsgálat azt mondja, hogy egy kis nyílás van a mellpáncélján, a segítség meg azt, hogy valamilyen kártyát kellene használni. Próbálkozhatunk a kulcskártyával és a kódkártyával is, mindkettő eredménye OK — semmi sem történt. Ellenben van nálunk römikártya is (RAK RÖMIK NYILÁS — 75%), amitől a robot kissé megkergül és szórakoztató showt rendez nekünk. A teljes előadásra nincs idő, inkább menjünk tovább nyugat felé. A bázis ágyúit vezérlő terembe kerültünk, a számítógép által vezéreltekből füst szivárog. A továbbiakat kis kézi fegyverünkkel tesszük használhatatlanná (TÖR ÁGYÚ SZOBOR — 77%). Na ez kész is volna, mehetünk vissza a lifthez. Miután leértünk, irány kelet egészen a laborig és ott forduljunk be a dél felé lévő zsilipbe. Ruhatöltés, aztán tovább dél felé, át a másik laboron és vissza a jó öreg szellőzőnyílásba. Itt menjünk dél felé és helyezzük üzembe a csavarhúzót (HASZNÁL CSAVAR — 80%). A keleti részen leszereltünk egy szellőzőrácsot, amelyen keresztül egy apró helyiségbe jutunk. Valószínűleg szerszámraktár lehet, mert a falhoz támasztva egy partvis (azaz itt 'partfis' névre hallgat) álldogál. Bizonyára kell lenni itt valahol valamilyen ajtónak — vagy ha nincs, akkor majd csinálunk! Elsősorban a dinamittal manipulálunk (R DINAM AJTÓ — 85%). Most már csak valami gyújtózsinór kellene, aminek nagyszerűen megfelel a mágnesszalag (R SZALAG DINAM — 87%), különösen akkor, ha még meg is gyújtjuk (GYÚJT SZALAG — 89%). Ezután nem árt azonnal kimászni a nyíláson (MÁSZIK NYILÁS), mert nem egészséges egy másodperceken belül robbanó dinamitrúddal egy helyiségben tartózkodni. A következő lépésre fel is robban a dolog. Dél és kelet felé ismét visszakerülünk a kis helységbe, a falon pedig már ott tátong egy gyönyörű nagy lyuk. Annyira azonban nem nagy, hogy űrruhában átférjünk rajta, szóval tegyük le és már mehetünk is kifelé.

A folyosón nyugat felé haladva egy gyanús helyszínen találjuk magunkat: a falon vezetékek futnak a padló pedig 8 m hosszan kissé megemelkedik. Természetesen ha megpróbálnánk továbbhaladni, szépen meg is halnánk. A 'partfis' segítségével viszont átaraszolhatunk az érzékelők felett (HASZNÁL PARTFIS — 93%). A dél felé vezető ajtón keresztül egy izoláló zsilipbe jutunk. A zsilipen túl megint elgázosított terület következik, ami űrruha nélkül természetesen minket is átpasszol a túlvilágra. A gáz elleni védekezéshez egy kissé meglepő módszert fogunk alkalmazni: HÚZ ÓVSZER FEJ (99%) (**Remélhetőleg nem egy használtat találtatok... — CoVboy**) Huh! Az ortodoxtól kissé eltérő használata egy guminak, de ha úgysem találtunk a bázison egyetlen nőt sem...! Kilépve a zsilipből menjünk nyugat felé a folyosóig, majd onnan észak felé elérjük a kilövőállást. Eddigre el is fogy az óvszerben a levegő és miután letépjük a fejünkről, fuldoklani kezdünk a gáztól — azt az egy lépést a hajóig azonban már bőven meg tudjuk tenni. Az utolsó lépés pedig ugyanaz, mint az előző részben...

Eme drámai befejező képsorok bizonyára mindenkit nagyon megráztak és még tovább növeli a hatást az is, hogy a gratuláció után egy "fenyegetést" kapunk: nemsokára következik a folytatás. Valószínűleg ez is a Holdon fog játszódni és lehet, hogy olyan izgalmas esetek teszik színessé a történéseket, mint például egy Postinor-bánya rárobbantása az illegális mákostészta-élvezőkre... (persze, ez még nem biztos). Itt szeretnénk köszönetet mondani mindazon számos olvasónknak, akik elküldték nekünk a játék megoldását és különösen (megintcsak) **Benke Lászlónak**, Budaörsről — merthogy ő volt az első.

Ja, még valami: CoVboy panaszkodott, hogy már nagyon sok olyan levelet kapott a BOSSZÚ-val és az ÚJ VADNYUGAT-tal kapcsolatban, amelyben azért reklamáltatok, hogy miért nincs a leírásban benne a védelem. A magyarázat nagyon egyszerű: a program szerzője külön megkért erre bennünket. Nem kell különösebb képzelőerő ahhoz, hogy ezt miért tette — meg ahhoz sem, hogy ha a kérés ellenére is leközöljük, akkor esetleg megsértődik és ennek azzal ad hangot, hogy beperel bennünket némi kártérítésre. Talán érthető, hogy nem túl sok kedvünk van pártizezer forintot kihajigálni az ablakon...

Millennium 2.2

Hm, hát az **Electric Dreams** játéka semmiképpen sem nevezhető olyan forró árunak, amelyre egy tojást ráejtve rántotta születik — tavaly nyáron jelent meg. Egy leírást viszont mindenképpen megérdemel, mert az arcade-okért nem túlzottan rajongó Amigásoknak még most is nagyszerű szórakozást nyújt. A játék 2200-ban játszódik. (Ha gondoljátok, esetleg közkívánatra feladhatunk egy pályázati rejtvényt, hogy vajon miért **MILLENNIUM 2.2** a játék címe...) Az emberiség megkezdte a kirajzását a Naprendszer lakható bolygóira, mert a Föld túlnépesedett, azonkívül egy Commodore Világ nevű újság is állandóan zavarta a nyugalmukat. Egyelőre a Marson és a Holdon létesültek kolóniák — a Föld viszont momentán lakhatatlan, mert egy arra kóválygó meteorit kissé megrongálta, sőt becsapódáskor kiirtotta a teljes lakosságot is. Mókás kezdet. (Egyébként a NASA híradása szerint a közeljövőben tényleg várható, hogy egy hasonló meteorit keresztezi a Föld pályáját — most lehet kacagni...) Az emberiségből mindössze a Marson és a Holdon letelepedett kolónia maradt meg mutatóba az utókornak. Ezek egyelőre még nem tudnak egymásról, de később természetesen jó emberi szokás szerint hajba fognak kapni. A játékban a Hold-kolónia parancsnokának a szerepét játszuk, távolabbi feladatunk, hogy ismét lakhatóvá tegyük a Földet. Ehhez persze előbb kolonializálnunk kell a Naprendszer jónéhány bolygóját és meg kell védenünk magunkat a konkurrencia támadásaitól — szóval lesz dolgunk szépen. Na lássuk:



△ ***Ha nem tévedünk, ez itt balra a Föld nevű planéta***

Bejelentkezés után a képernyőn a naprendszer külső részeinek a térképét látjuk. A felső sorban látható az ábra által mutatott rész neve, valamint sárgával annak a bolygónak a neve, amire a pointerrel mutatunk. Bal clickkel tudjuk zoomolni a kiválasztott bolygót vagy rendszert, ilyenkor nagyított képet látunk róla és megjelennek a körülötte keringő holdak is. A képernyő jobb oldalán találjuk a dátum és az idő kijelzését. Az idő csak akkor telik, ha valamire ráclickeltünk vagy valamelyik parancsikonnal gyorsítjuk az időt.

A képernyő felső részén láthatók a játék parancsikonjai, amelyek jelentése a következő:

MOON BASE: A Hold-bázis látképére kapcsol. Egyébként általában ide kapcsol minden jobb click, a semleges helyen történő bal click pedig általában az előbbi helyszínre juttat vissza.

COLONIES: A kolóniák listája. Választásakor megjelenik azoknak a bolygóknak a listája, amelyeket már kolonializáltunk (leszállt oda lakómodul) és a kívánt név kiválasztásával átkapcsolhatunk arra a bázisra. Természetesen addig nem választható, amíg nincs egyetlen kolóniánk sem.

CRAFT ROSTER: A szolgálatban álló (azaz megépített) hajók, szondák és *S.I.O.S.*-ok listája. A felső sorban jelenik meg az info arról a hajóról, amire a pointer mutat: hajótípus és név, alatta pedig hogy hol van (IN ORBIT: az űrben, valamelyik bolygó mellett; BASED ON: a dokkban valamelyik bolygón; IN TRANSIT TO: útban a kijelölt bolygó felé). A sárga (IN ORBIT) vagy piros (TRANSIT TO) nevű hajók nevét választva az irányítófülkéjükbe kerülünk. Az úton lévő hajóknál a képernyő alsó részén lévő számok jelzik, hogy a kijelölt cél eléréséig még mennyi idő van (év, nap, óra). A jobb alsó sarokban található három ikonnal tudunk az orbitális pályán lévő hajóknak parancsokat adni:

AUTO LAND: választására a hajó leszáll azon a bolygón, amely körül kering (*Probe* mindenütt, a többi hajó csak ott, ahol már van kolónia, azaz dokk).

SET COURSE: a célpont meghatározása. Csak akkor adható meg, ha az utolsó célpontot a hajó már elérte. Betöltődik a Naprendszer égitestjeinek a listája, ahonnan valamelyik égitestet kiválasztva az autopilóta kiszámolja, hogy hány napig tart az út. CANCEL-lel kiléphetünk, CONFIRM-mal elfogadjuk a célpontmeghatározást. CONFIRM után új célpont már csak azután adható meg a hajónak, ha elérte az utoljára kijelöltet. Bányász-szondákat (*Grazer*) aszteroidabányászatra tudunk használni, ezeknek tehát az ASTEROIDS célpontot kell kijelölnünk.

AUTO PILOT: utazás megkezdése/folytatása a meghatározott célpont felé.

A *Probe*-on kívül a bal oldalon is van néhány ikon: VIEW CARGO-val megnézhetjük a raktérben lévő nyersanyagok listáját, DITCH CARGO-val kidobáljuk az űrbe a rakományt (erre ugyan semmi szükség), VIEW EQUIPMENT-tel pedig a rakodótérben lévő felszerelési tárgyak listája jelenikmeg.

A BULLETIN BOARD a nevével jelzi, ha valamelyik hajónk elérte a célpontot (kapcsoljunk oda és szállítsuk le), vagy bedokkolt valahol (lehet a bázison kirakodni).

DATA BASE: Adatbázis a Naprendszer bolygóiról. Fehér szín mutatja a kolonializált bolygók nevét; zöld a felderített, de nem kolonializált bolygókat; sárga színűek azok a bolygók, amelyen már leszállt szonda, de a RESEARCH még nem elemezte az adatokat; piros színűek a még fel nem derített bolygók. Valamelyik fehér vagy zöld névre clickelve infot kapunk a bolygóról: a felső sorban látható a bolygó neve; alatta a lehetséges életforma (LIFEFORM), ami a bolygó légkörére jellemző (humanoid, methanoid, sulphuroid, stb.); néhány szavas tájékoztatás a bolygóról; a bányászható ásványok listája (RESOURCE ANALYSIS); végül pedig, hogy van-e kolónia a bolygón (COLONY ESTABLISHED). Ha piros névre clickelünk a program jelzi, hogy a bolygó még felderítetlen (TERRA INCOGNITA, PROBE REQUIRED) és előbb egy szondát (*Probe*) kell odaküldenünk, ami majd analizálja.

BULLETIN BOARD: Itt láthatóak a részünkre küldött jelentések minden eseményről. A program automatikusan idekapcsol, ha bármilyen esemény történik időgyorsítás közben. A következő üzenetekkel találkozhatunk:

... RESEARCH COMPLETE: befejeződött az utoljára megadott kutatás, megvannak a tervrajzok.

... PRODUCTION COMPLETE: a gyártórészleg befejezte valamelyik termék gyártását.

... CONTACT LOST: valamelyik szondával megszakadt a kapcsolat, arról le is mondhatunk (csak nem a Marsra ment?)

... ORBIT ACHIEVED: valamelyik hajó elérte a kitűzött célpontot.

... HAS A MINEABLE ASTEROID: valamelyik *Grazer* egy bányászható aszteroidát talált. Kapcsoljunk át rá, rámoljuk be a nyersanyagokat (TAKE IT) és hozzuk vissza a Holdra. Aztán mehet megint ásni.

... COLONY UNDER ATTACK: valamelyik bázist megtámadták. Azonnal kapcsoljunk oda és a DEFENCE választása után lőjönk ki egy orbitális lézert vagy — ha lézerünk éppen nincs — indítsunk egy vadászt.

... COLONY ESTABLISHED: leszállt a *S.I.O.S.* egy bolygón és megalapult a kolónia.

... HAS MARTIAN FLU: vírusos betegség terjed a bolygón. Azonnal vakcinát kell szállítani oda, különben a lakosság kipusztul (ha már van ott, akkor nem kell foglalkozni az üzenettel).



△ ***Panelház a XXIII. századból***

FILE ACCESS: LOAD/SAVE-menü. ALL DONE-ra vissza a játékhoz, FORMAT M2.2-re pedig játékállás-lemezt formázhatunk.

LOG: Napló. CTR LOG mutatja az aktuális dátumot, CRAFT IN SERVICE a szolgálatban álló hajók listáját, COLONIES a megalapított kolóniák számát, POPULATION az összes populációnk számát és C.T.R. az értékelést eddigi ténykedésünkről százalékban (egy bolygó kielemzése például 0.3, egy kolónia alapítása 2.1%-kal növeli az eredményt).

ADVANCE HOUR/DAY: Időgyorsítás egy órával/nappal. Mindig használjuk, ha valamilyen időigényes tevékenységre (kutatás, építés, utazás, stb.) adtunk parancsot és várjuk a jelentést, hogy mikor hajtódott végre a dolog. A napot célszerű használni, az órákat csak akkor érdemes, ha valamelyik hajó bedokkolására várunk...

A Hold-bázis 7 elkülönülő részre oszlik, mindegyikben más típusú cselekvésre nyílik alkalmunk. Az egyes szekciókba a megfelelő modul választásával léphetünk be. Az alsó sorban lévő hat ikon mutatja az egyes részlegek állapotát (a dokkot természetesen felesleges lenne): a zöld szín jelzi a normális működést, pirosnál az egység nem dolgozik. A játék elején mindössze a LIFE SUPPORT aktív — szóval itt az ideje, hogy elkezdjünk játszani...

ENERGY:

A kolóniák energiellátását irányíthatjuk innen. A POWER SOURCE jelzi, hogy milyen generátor van installálva, enélkül elemekről (BATTERIES) megy a generátor (mindössze 10 kW teljesítménnyel). Az OUTPUT jelzi a generátor által biztosított maximális energiát, a DEMAND pedig az állomáson folyó tevékenységek energiaszükségletét (ebben benne van a generátor üzemeltetéséhez szükséges energia). A STORES mutatja az éppen aktívon kívül rendelkezésre álló generátorokat. A játék kezdetén itt csak egyetlen *Solagen MkI* van, ezt azonnal installáljuk is (clickeljünk a nevére). Installáláskor a kinyíló napcellák és az OUTPUT-teljesítmény változása mutatják az üzembeállást. A nagyobb sorozatszám egyre nagyobb teljesítményt takar, tehát a kutatórészleggel folyamatosan dolgoztassuk ki a nagyobb teljesítményű generátorokat, hogy a Hold-bázison minél előbb egy *MkX* állhasson üzembe. Az egyes generátorfajtákból egyszerre többet is lehet építeni, amire szükség is lesz: egyrészt a teendő kolóniáknak is kell majd generátort szállítanunk, másrészt ha támadás éri valamelyik bázist és nem sikerül visszavernünk, akkor nagy valószínűséggel az éppen instalált generátor fog tönkremenni. A legnagyobb sorozatszámú ismert generátorból mindig tartsunk legalább egyet tartalékban (azt is lehetőleg bunkerben). Megjegyzendő, hogy a távolabbi bolygókon levő kolóniáknál a generátorok hatékonysága csökken: kisebb OUTPUT-ot adnak le, mint a Holdon, mert távolabb vannak a Naptól (kisebb a cellák felvevőképessége).

RESOURCE:

Itt folyik a bányászat, a bolygón található nyersanyagok kitermelése. A MATERIAL oszlopban vannak felsorolva az ásványok nevei, a STOCK mutatja, hogy mennyi van raktáron, a KG/DAY oszlop pedig a napi kitermelési kapacitást mutatja (ha valamelyik név sorában nincsen szám, akkor az az anyag ezen a bolygón nem bányászható). A bolygókon a bányászatot azután lehet megkezdeni, hogy a populáció elérte az 50 főt: ha már installáltunk generátort, akkor utána kapcsoljunk ide és indítsuk be a termelést (ON). A Hold-bázis raktárában lévő nyersanyagokból tudjuk megépíteni azokat a berendezéseket, amelyeket a kutatórészleg megtervezett. A STOCK-ban lévő anyagok mennyiségét a későbbiekben növelhetjük (sőt, a Holdon nem bányászható anyagok miatt kell is) aszteroidabányászattal és a kolonializált bolygókon bányászott áruk ideszállításával. Ha valamelyik kolóniának támadáskor megsemmisül a generátora, akkor a termelés természetesen azonnal kikapcsol.

RESEARCH:

Ez a kutatórészleg, itt folyik a különféle berendezések tervrajzainak elkészítése. A kutatási tevékenységek 5 csoportba vannak osztva, a kartotékok nevére clickelve tudjuk meg, hogy milyen berendezéseket lehet fejleszteni. Ha a megjelenő listából egy név zöld, akkor annak a berendezésnek már megvannak a tervrajzai (a gyártórészleg meg tudja építeni, ha elegendő nyersanyag és energia áll a rendelkezésére), sárga név esetén kutatás szükséges (clickeljünk a nevére a kutatandó berendezésnek). A kutatás időigénye a produktumtól függően 2-60 nap — lehet időt gyorsítani, amíg a képernyőn meg nem jelenik a ... RESEARCH COMPLETE felirat. Ha a kutatás elkészült, akkor a PROJECTS kartonon megjelennek a berendezés tervei: ANALYSIS mutatja a nevét és a súlyát, PRODUCTION REQUIREMENTS pedig az energia- és nyersanyagszükségletét. A játék első részében minél gyorsabban készíttessük el minden lehetséges terméknek a tervrajzát: mihelyt befejezték az egyik kutatást, azonnal adjunk nekik új feladatot. Az egyes kartotékok a következő lehetőségeket tartalmazzák:

SUPP.: Felszerelések kutatása, a *Nodule* már a játék elején megvan.
Nodule: Lakómodul 100 fő humanoid részére (ld. a LIFE SUPPORT-nál). Csak a Hold-bázison installálható.
Bunker: Ez egy bunker, ahol értékesebb berendezéseinket helyezhetjük biztonságba. A bunkerben lévő cuccok támadás esetén sem sérülnek meg. Ez is csak a Holdon installálható. Miután a gyárrészleg legyártotta, a dokknál lehet a választásával ki/bepakolni dolgokat (például a tartalék generátorokat).

ENERGY: Itt lehet a generátorokat kutatni, mindig csak eggyel nagyobb sorozatszámút, mint amit már ismerünk. A kutatásokat rögtön egy *MkII*-vel kezdjük és a következők terveit is minél előbb dolgoztassuk ki a kutatókkal.

WEAPON: A kolóniáinkat nemsokára támadások fogják érni a Marson maradt kolónia részéről — itt tudjuk a védelmi fegyvereket kidolgoztatni a támadások elhárítására:
Fighter: Vadászgép. Elkészítése után automatikusan a DEFENCE-be kerül. Ajánlatos többet késziteni belőle és az újonnan létrehozott kolóniák részére is szállítani belőle néhányat egy *Carrack* vagy egy *Waverider* teherhajóval.
Orbital Laser: Orbitális lézer, a vadásznál jóval hatékonyabb és automata irányítású. Megépíteni sajnos csak azután tudjuk, hogy kolonializáltunk egy bolygót, mert 10 tonna uránium is szükséges hozzá, ami a Holdon nincs.

TRANSPORT: Itt űrhajókat terveztethetünk, amelyek legyártás után automatikusan a dokkba kerülnek.
Probe: automata felderítőszonda. Az ismeretlen bolygókra ezeket kell kiküldenünk. Leszállítás után analizálják a bolygót és jelentést küldenek a kutatórészlegnek a lakhatóság lehetőségéről és a bolygón található nyersanyagokról. Csak olyan bolygóra indíthatunk *S.I.O.S.*-t, amit egy szonda már felderített és a kutatórészleg kiértékelt. A jelentés után a szondák automatikusan megsemmisülnek.
Grazer: Bányászhajó, 4 fő személyzettel. Aszteroidákat tudunk bányászni velük. Nagy szükség van rájuk, mert kolonializálás előtt egy csomó fontos nyersanyagot (réz, platina) csak onnan tudunk beszerezni.
Waverider: Gyors, de kis befogadóképességű szállítóhajó, 10 főnyi személyzettel. Akkor érdemes használni, ha mondjuk nagyon távoli bolygóról/ra szállítunk árut (például valamelyik kolóniának sürgősen orvosságra vagy fegyverre van szüksége, netán krómot kéne hoznunk a messzeségből, stb.)
Carrack: 1.000 tonna befogadóképességű szállítóhajó, 80 főnyi személyzettel. Nagyszerűen alkalmas a kolóniák által bányászott nyersanyagok begyűjtésére és szállítására — viszont elég lassú.
S.I.O.S.: Telepeskolónia. Elkészítéséhez előbb rézhez és platinához kell jutnunk az aszteroidabányászattal. A gyártása előtt meg kell adnunk, hogy melyik bolygóra gyártatjuk a kolóniát. Amikor elkészült, azonnal fellövik Hold-körüli pályára BASE névvel és ezután ugyanúgy kell célpontot kijelölni neki és leszállítani, mintha űrhajó lenne. Vigyázat: mivel a gyártást az adott bolygó viszonyaihoz igazítják, a célpontnak is ugyanezt adjuk meg, mert máshol nem tud leszállni!

COLONISATION: A leszállított szondák adatainak kiértékelése. Sárgával látszanak a listában azoknak a bolgóknak a nevei, ahol szonda már leszállt, de az általa küldött adatokat még nem értékeltük ki. Az értékelés csak néhány napot vesz igénybe és az adatok azonnal beolvasódnak az adatbázisba. Az UNUSABLE SATTELITE besorolású bolygók kiesnek érdeklődési körünkből, viszont ahol lehetséges valamilyen életforma, ott kolóniát létesíthetünk (sőt kell is, mert például uránt, krómot és ezüstöt csak így szerezhetünk).
A játék előrehaladtával még további dolgokat is lehet terveztetni, de erről majd később.

PRODUCTION:

Ebben a részlegben tudjuk legyártatni azokat a berendezéseket, amelyeket a RESEARCH megtervezett. Ehhez természetesen a szükséges energia- és anyagmennyiségnek is rendelkezésre kell állnia. A villogó képernyőre mutatva megjelenik azoknak a cuccoknak a listája, amelyeket elkészíthetünk. Clickeljünk a kiválasztott berendezés nevére. A program most ellenőrzi, hogy megvan-e minden: a jobb oldalon megjelenik az anyagszükséglet (ha valamelyik szám piros, akkor az az anyag hiányzik vagy kevés van belőle), alul látható a készítendő cucc neve (PROJECT), hány százalékig van kész az eljárás (PROGRESS) és mennyi az energiaigénye (DEMAND). Természetesen, ha kevés az energia vagy az anyag, a gyártás be se indul. Ha gyártás félbeszakadna (megszűnt az energiaszolgáltatás vagy más feladatot adtunk), akkor is leáll az eljárás, de újraindítás esetén onnan folytatódik, ahol félbeszakadt. Az elkészült berendezések rögtön a helyükre kerülnek: a generátorok az energiaközpont raktárába, az űrhajók és a bunker a dokkba, a lakómodulok a lakórészbe, a védekező-fegyverek pedig a DEFENCE-be. A *S.I.O.S.*-okat azonnal fellövik az űrbe.

FLIGHT BAYS:

Dokkok. Minden egyes kolónia dokkja 8 űrhajó befogadására képes, amelyet a leszálló/elkészülő űrhajók sorrend szerint vesznek igénybe. A bal oldalon látható felsorolás mutatja, hogy melyik dokkban milyen típusú hajó áll. VACANT esetén a dokk üres, RESERVED jelzi, ha valamilyen hajó éppen dokkol. A foglalt dokkra clickelve adhatunk ki parancsokat az itt álló hajónak. Megjelenik a modern távolságleküzdő szerkezet képe, mellette pedig a hajóra vonatkozó infók: a SERVICE BAY jelzi, hogy melyik bolygón vagyunk, alatta látható a hajó típusa és neve, a MINIMUM/ACTUAL CREW mutatja a szükséges személyzet létszámát, CAPACITY a raktér befogadóképességét, PAYLOAD pedig, hogy ebből mennyi foglalt. Az ECO az aktuális bolygó életformáját jelzi. A parancsok kiadása a bal alsó részen látható ikonokkal lehetséges:

NAME CRAFT: keresztelő. Megépítés után ez az első dolgunk, mert nem lehet kilőni a hajót anélkül, hogy elneveztük volna valaminek. A szondáknak mindegy, hogy milyen nevet adunk, de a többi hajót célszerű valamilyen logika alapján elneveznünk, hogy akkor is kiigazodjunk köztük, ha már 8-10 kavereg belőlük az űrben.

CREW SHIP: Legénység toborzása. Keresztelő után először is a hajó kezelőszemélyzetét kell összeszednünk: a *Probe* automata, a *Grazer* 4, a *Waverider* 10, a *Carrack* 80 fős. Személyzet nélkül a hajó természetesen nem üzemképes.

EQUIPMENT BAY: Felszerelés be/kirakodása. A *Waverider* és a *Carrack* (majd a későbbi nagyobb hajók) nemcsak nyersanyagokat, hanem különféle berendezéseket (felszerelések, fegyverek, stb.) is szállíthatnak, amelyeket itt tudunk ki/berakodni. A rakodás egyértelmű: a LEAVE oszlop mutatja a bázison maradó holmit, a TAKE pedig amit a hajó magával visz. Természetesen a rakomány maximális értékénél (CARGO SPACE REMAINING) több vagy nehezebb árut nem vihetünk el. EXIT-tel léphetünk ki a rakodásból.

LOADING BAY: A nyersanyagok ki/berakodása ugyanazzal a módszerrel, mint az előbb. Az AUTO-ra clickelve a kirakodás automatikusan történik.

LAUNCH: a hajó inditása (csak miután van neve és személyzete). A dokkból a hajó eltűnik és orbitális pályára áll az űrben az inditóbolygó körül. Ezután a CRAFT ROSTER-ből a nevét választva (vagy a kinagyított bolygótérképen a nevére clickelve) megadhatjuk a célpontot neki.

SCRAP SHIP: a hajó lebontása. Először jóváhagyást kér a gép (CONFIRM), azután pedig alkotóelemeire bontja a hajót. Csak teljesen kirakodott hajót bonthatunk le és azt is csak akkor, ha a bolygó életformája HUMAN.

Miután épitettünk bunkert, a dokkban látható feliratra clickelve tudunk ide-oda rámolgatni benne. A bunker kapacitása mindössze 260 tonna, szóval nem túl sok árut tudunk eldugni benne.

DEFENCE:

Védelem. Ha a program azt jelzi, hogy valamelyik kolóniát támadják (... UNDER ATTACK), azonnal kapcsoljunk oda és válasszuk a DEFENCE-t. A képernyő közepén egy radar mutatja a közeledő ellenfeleket (minden támadásban egyre többen fognak jönni), alatta pedig a TRACKING jelzi, hogy hány űrhajóról van szó. A TRACKING felirat két oldalán látható ikonokkal (LAUNCH FIGHTER és ACTIVATE LASER) vethetjük be a védekező fegyvereinket, felettük a RESERVE mutatja, hogy melyikből hány van.

A vadászgépet közvetlenül irányítjuk: kilövése után egy kis ELITE-hez hasonló lövöldözésben lesz részünk, persze lényegesen egyszerűbb formában. Ezt valószínűleg nem kell magyaráznunk, mert olyan egyszerű, hogy az már szinte szörnyű: nagyon nehéz feladat az ellenséges gépeket NEM lelőni... A vadász minden egyes gép lelövése után visszatér a bázisra, szóval ha van még ellenség, ismét ki kell lőnünk. A hangsúly a gyorsaságon van, ugyanis a rajtunk elért találatok nem a vadászt rongálják, hanem a kolóniának okoznak veszteségeket. Miután az összes ellenséges gépet lelőttük (vagy a gép megunja a dolgokat), betöltődik a veszteséglista (DAMAGE REPORT): CASUALTIES jelzi a populáció veszteségeit, MATERIALS a raktárban megrongálódott nyersanyagokat, az EQUIPMENT pedig a felszerelésben esett kárt. Ha túl lassan szedjük le az ellenfeleket, akkor ez utóbbi általában az a generátor lesz, ami éppen az energiát szolgáltatja. Ha a generátort kilőtték volna, megint installálnunk kell egyet — nem árt tehát minden kolóniánál egy-egy *MkX*-et elspájzolnunk szomorú időkre...

Az orbitális lézer automatikus, viszont csak egyszer használható. Kényelmes berendezés ugyan, azonban a kilövésével nagyon gyorsnak kell lenni, mert némi idő szükséges ahhoz, hogy aktiválódjon. Ha az idő elegendő volt, akkor szépen leszedegeti a támadókat (ATTACK REPULSED) — ha késlekedtünk, akkor veszteségeink lesznek. Mivel a lézer csak egyszer használható, a biztonság kedvéért célszerű a kolóniákat 2-3 db-bal is felszerelni.

A bázishoz az EXIT ikonnal vagy jobb clickkel léphetünk vissza.

LIFE SUPPORT:

Ez a lakónegyed infoja, de tulajdonképpen csak dekoráció szerepét játsza a játékban. Itt látható a bolygót lakó faj képe, a lakómodulok száma (NODULES), a légkör formája (ATMOSPHERE), az életforma neve (LIFE TYPE), a modulok maximális kapacitása (CAPACITY) és a jelenlegi populáció nagysága (POPULATION). Ugyanitt jelzi a program, ha a bolygó *Martian Flu*-járvány miatt karanténban van. A Hold-bázison egy 100 fős lakómodullal kezdünk, de még lehetőség van 5 további modul gyártására is, tehát a Holdon összesen 600 fős populációt hozhatunk létre. A szaporodás automatikusan megy végbe. Kolóniáknál csak egy száz fős lakómodul áll rendelkezésre (nem lehet modult szállítani nekik), de humanoidtól eltérő életformák (például a methanoid) általában kihasználják a rendelkezésre álló helyet — ahogy az ismert plutói közmondás is mondja: sok jó methanoid kis helyen is elfér... Támadások illetve járványok akár teljesen kipusztíthatják valamelyik kolónia lakosságát. Ha az életforma humanoid volt, akkor még nem kell véglegesen lemondanunk erről a bolygóról: az űrhajók lebontása után a volt személyzet ugyanis hozzáadódik a lakosság számához — dokkoljunk be tehát a halott bolygóra mondjuk egy *Carrack*-kel és szedjük szét a hajót.

▽ ***"Növekedjetek és szaporodjatok!"***



A kolóniák irányítása a Hold-bázishoz hasonlóképpen történik, de ott csak öt egység van: nincs kutatási és gyártási modul.

Hát ez lett volna a játék kezelése. Aki szereti az ilyen tipusú életjátékokat, az jobb, ha egyedül ugrik neki — biztosan jól fog szórakozni. Ha esetleg nem tudta volna végigjátszani, akkor itt van egy adag tippsorozat a teljesítéshez:

• A játék elején installáljuk az *MkI*-et az ENERGY-ben, kapcsoljuk be a bányászatot és kezdjünk a RESEARCH-ben *MkII*-t terveztetni. Mihelyt a tervezés készen áll, gyártassuk le az *MkII*-t és míg az folyik, terveztessünk *MkIII*-at. Az *MkIII* legyártásához elegendő energiához ki kell kapcsolnunk a gyártás idejére a bányászatot. Az első *MkIII* installálása után néhány nappal egy üzenet (SPECIAL BULLETIN) érkezik: a generátor felrobbant az energiaközpontban, mert a gyártórészleg kivitelezéskor valamilyen hibát követett el (a robbanás természetesen megsemmisíti a raktárakban lévő többi generátort is). Ilyenkor ismét újra kezdhetnénk a gyártást az *MkI*-től — ezt elkerülendő az *MkIII*-ból rögtön kettőt készíttessünk, majd mielőtt betennénk az elsőt az energiaközpontba, terveztessünk egy *Bunker*-t a kutatórészleggel és gyártassuk le. Miután elkészült, tegyük az egyik *MkIII*-at a bunkerbe és installáljuk a másikat. A robbanás után a bunkerben lévő épségben marad, amit be is tehetünk és tovább folytathatjuk a tervezést gyártást egészen *MkX*-ig (ne felejtsük el visszakapcsolni a bányászatot, mert nem lesz elég nyersanyag a generátorok legyártásához). A kutatórészleget állandóan dolgoztassuk, hogy a lehető leggyorsabban készen álljon az összes gyártható berendezés tervrajza.

• Amíg a generátorok fejlesztése tart, valószínűleg megérkezik egy újabb SPECIAL BULLETIN is: a Marson életben maradt kolónia mutánsainak parancsnoka deklarálja, hogy a Mars népe, mint az emberi faj legfelsőbb formája, az egykori Föld bolygó minden jogát és tulajdonát a magáénak nyilvánítja és a Hold népét arra szólítja fel, hogy maradjanak meg kolóniájuk keretein belül. Ha bármilyen űrhajó elhagyja a Hold-bázist, az a háborús állapot beállását fogja eredményezni a két kolónia között. A dolgot egyébként tényleg komolyan gondolja zavarodott barátunk: miután az első szondánkat vagy bányászűrhajónkat fellőttük, folyamatosan számíthatunk a Hold-bázis illetve kolóniáink elleni támadásokra (gondoskodnunk kell a védekezésről) — a Marsra küldött szondák pedig nyomtalanul eltűnnek. A védekezéshez a játék elején néhány *Fighter*-t építsünk, majd ha már elfoglaltunk olyan bolygót, ahol bányászható urán, átállhatunk *Orbital Laser*-ek gyártására.

• Miután van *MkX* generátorunk, gyártsunk le 1-2 *Nodule*-t, hogy a populációnk szaporodhasson. A szaporulat nagyon gyors, tehát nemsokára mind az 5 lehetséges lakómodult betöltheti a jónép.

• Ezután elkezdhetjük a Naprendszer felderítését: gyártsunk szondákat és küldözgessük el őket az ismeretlen bolygók felé. A Marsra és a Földre egyelőre nem érdemes szondát küldeni, mert az előbbit lelövik, az utóbbi pedig csak azt a szomorú hírt hozza, hogy a Föld unstabil bolygó és természeti beavatkozás szükséges a helyreállításához. A legelőször fellőtt szonda meg fog semmisülni az úton (CONTACT LOST), mert aszteroidamezőbe kerül, a többi már biztonságban célhoz ér. A szondákat célszerű minél gyorsabban elküldeni, mert a távolabbi bolygók vagy holdak felé tartó utazásuk akár egy évig is eltarthat. Miután valamelyik szonda elérte a célpontját, azonnal szállítsuk le, majd a kutatórészleggel kezdjük meg a bolygó értékelését. Ha teljesen használhatatlan (UNUSABLE PLANET), akkor nem kell vele tovább foglalkoznunk — ha viszont lakható, akkor elgondolkozhatunk a kolonializálásán. A bolygók felderítése növeli a játékban elért százalékot, de egyébként is szükség van rá, mert csak felderített bolygóra küldhetünk kolóniát (egyébként a gyártórészleg nem építi meg az új bázist).

• Fejlesszünk és gyártsunk legalább két *Grazer*-t, mert a szállítóhajók, *S.I.O.S*-ok, stb. építéséhez szükség lesz olyan nyersanyagokra (réz, platina, stb.), ami a Holdon nem található. A *Grazer*-eket küldjük az aszteroida-mezőbe (ASTEROIDS), ahol nemsokára bányászható aszteroidára fognak lelni. A talált ásványokat mindig vegyük fel és hozzuk vissza a Holdra. Így nemsokára összeszedhetünk annyi nyersanyagot, amelyből *S.I.O.S.*-t tudunk építeni. A *Grazer*-ekkel mindaddig folyamatosan bányásszunk, amíg nincs egy olyan kolóniánk, amelyről a réz- és platina utánpótlásunk biztosítva van.

• Mire összeszedünk 100 tonnát platinából és rézből, valószínűleg a szondáink már hírt adnak kolonializálható bolygóról. Gyártsunk *S.I.O.S.*-t a bolygóhoz, küldjük el és szállítsuk le. Legelőször a *Leda*-t érdemes gyarmatosítani, mert ott bányásznak rezet és az *Orbital Laser*-hez szükséges uránt is. A *S.I.O.S.*-ok felszereléséhez tartozik ugyan egy *MkI* generátor is, de teljesen felesleges bekapcsolni, mert kevesebb energiát fejleszt, mint az elemek (túl messze van a naptól). A *Leda*-bázis elküldése után építsünk tehát egy *Waverider* űrhajót és miután elkészült, küldjünk a bázis után egy generátort is (ez a hajó csak 50 tonnás, szóval max. egy *MkIV*-et tud elvinni — a *Leda*-n ez pont elég, hogy fedezze a bányászathoz szükséges energiát). Miután már nagyobb mennyiségű rézhez jutottunk,

Carrack-ek építésével minden kolóniánkra eljuttathatunk *MkX*-es generátort. Feltétlenül gyarmatosítandó bolygók még a *Miranda* (itt nagy mennyiségben lehet ezüstöt bányászni, amiből később 1.250 tonnára lesz szükségünk) és a *Triton* (ez az egyetlen bolygó, ahol krómot lehet bányászni). A kolóniákon lehetőleg mindig tartsunk tartalékban 1 *MkX*-es generátort (ha támadáskor megsemmisítik az egyiket, akkor ne álljon le a bányászat) és 2-3 orbitális lézert vagy vadászt, hogy elháríthassuk a bolygót ért támadásokat.

● Miután megkezdtük a gyarmatosítást, az egyik kolónia parancsnoka egy SPECIAL BULLETIN-ben jelenti, hogy a felderítői egy összetört roncsot találtak, félig eltemetve egy kráterben. *Martian* (azaz marsi) gyártmányú és tele van rövid hatótávolságú vadászokkal. Az összes adatot összeírták róla és átküldték a kutatórészlegünkbe. A kutatóknál most lehetőség van *Fleet Carrier* tervezésére. Ez egy hatalmas anyahajó, amelynek a megépítéséhez 1.250 tonna ezüstre és majdnem 10.000 tonna vasra van szükségünk. Miután az ezüstöt bányászó kolóniákról a Holdra szállítottuk az elegendő mennyiségű nyersanyagot, a gyártórészleggel megépíttethetjük, de ehhez előbb le kell állítanunk a bányászatot, mert 35.000 kW energia szükséges a gyártásához. A gyártás után ez is a dokkba kerül, egy vadászgéppel a fedélzetén (mindenesetre tegyünk be még egyet). Ez lesz a fegyverünk a marsi kolónia ellen. Lőjük fel és küldjük át a Marshoz. Nemsokára azt a hírt kapjuk, hogy az anyahajót megtámadták. Kapcsoljunk át rá gyorsan és a bal oldalon lévő ikonok közül válasszuk a LAUNCH FIGHTER-t (ez csak annál a hajónál van), azaz indítsunk vadászgépet a támadók ellen. Most ugyanolyan lövöldözés következik, mintha valamelyik kolóniánkat védenénk egy támadás ellen: 10 ellenséges gépet kell lelőnünk. Miután ez megvolt, a támadás megszűnik és egy-két nap múlva SPECIAL BULLETIN érkezik a Marsról, amelyben *Gredlock*, a marsi kolónia utolsó életben maradt tagja közli, hogy megadják magukat és a bolygójukat átadja nekünk (ő meg meghal, hogy ne zavarja tovább a vizet). Ezután a bolygóink elleni támadások is megszűnnek és küldhetünk a Marsra is szondát, majd gyarmatosíthatjuk.

● Amíg az anyaggyűjtés tart a *Fleet Carrier*-re, egy újabb SPECIAL BULLETIN érkezik, amely arról tájékoztat bennünket, hogy valamelyik kolóniánk parancsnoka ismeretlen eredetű betegségben elpatkolt (azonkívül azóta egyre többen követik a parancsnokot). Egyetlen gyógyszer sem hatásos a fertőzés ellen, szóval a populáció ezen a bolygón nemsokára kipusztul — a vírus DNS-térképét viszont még elküldik a kutatórészlegünknek, akikkel gyorsan ki kell dolgoztatnunk az ellenszert (*Vaccine*). A kész vakcinából gyártassunk legalább annyit, ahány kolóniánk van és küldjünk körbe egy gyors *Waverider*-t, amelyik majd mindenhol letesz egyet. Ha valahol fertőzés tört ki, akkor a bolygó mindaddig karanténba kerül, amíg ellenszert nem kap: egyetlen hajó sem szállhat le (kivéve azt, amelyik a vakcinát szállítja). A populáció általában ki is hal, mire a gyógyszer megjön, de ha az életforma HUMANOID, akkor valamilyen űrhajó szétszedésével újraindíthatjuk az életet. A fertőzés ezután is terjedni fog, de ha a megfertőzött kolónián már van egy vakcina, akkor nem kell foglalkoznunk vele: elhasználják a vakcinát és minden megy szépen tovább (esetleg meghal 7-8 fickó, mert nem volt kedvük oltásra menni...).

● A *Mars* legyőzése és felderítése után ide is küldjünk egy *S.I.O.S.*-t. A kolónia megalakulása után nemsokára jelentkezik a parancsnoka és jelenti, hogy a marsiak régi komputereiben megtalálták egy *Terraformer*-nek a terveit. Ez talán segíthet nekünk abban, hogy a Földet néhány éven belül újra lakhatóvá tegyük. A terveket átküldték a kutatórészlegünknek — azt meg találjuk ki mi, hogy hogyan fogjuk ezt a monstrumot odaszállítani... A kutatók nemsokára el is készítik a tervrajzokat: a kivitelezéshez kell 120 tonna króm is, ami csak a *Triton*-on bányászható (az ottani kolónia nem humanoid, szóval ha fertőzés vagy támadás következtében kihal, mielőtt elhoztunk volna ennyi krómot, az ciki...). A gyártáshoz le kell állítanunk a bányászatot a Holdon, mert 35.000 kW energia szükséges a megépítéshez. Miután kész van, nagy az öröm — ami le is lohad, amikor meglátjuk, hogy 1.060 tonna és a *Fleet Carrier*-nek is 10 tonnával kevesebb ennél a rakodótere. Most hogy a szöszben visszük ezt le a Földre?...

● Miután megépítettük a *Terraformer*-t, nemsokára újabb SPECIAL BULLETIN érkezik: az egyik tudósunk feltedezte a *Juggernaut*-ot, amellyel le lehet szállítani a Földre a *Terraformer*-t...

Miután leszállítottuk a földre a *Terraformer*-t, az szépen rendet tesz az óhaza tájékán és a Földre is indíthatunk *S.I.O.S.*-t. A földi kolónia létrejötte gyakorlatilag a játék teljesítését jelenti. Még érkezik egy csomó SPECIAL BULLETIN arról, hogy az összes kolónia sorra fellázadt és deklarálta a függetlenségét. A Föld ismét lakható, a Naprendszerben minden bolygó teljesen független (és demokratikus), a játék meg véget ért...
Szóval kellemes játék a **MILLENNIUM 2.2** — majdnem olyan jó vele játszani, mint a **POPULOUS**-szal. Egyetlen hátránya van csak azzal szemben: ha az ember egyszer már végigjátszotta, nincs többé min izgulni — egyszóval az egész unalmassá válik. 64-es verzió nincs a játékból, bár szerintünk nyugodtan csinálhattak volna belőle egyet. Befejezésül még egy lista a lakható bolygókon bányászható anyagokról:

Név	Hydrogen	Oxygen	Water	Nitrogen	Methan	Sulphur	Titan	Aluminium	Copper	Silica	Iron	Silver	Chrom	Platinum	Uran
CALLISTO	+	—	—	+	—	+	+	+	+	+	+	+	—	+	—
LEDA	+	—	—	+	+	+	—	—	+	+	+	—	—	—	+
SATURN	+	+	—	+	+	+	—	—	—	+	+	—	—	—	+
ENCELAD	+	+	+	+	—	—	—	—	—	+	+	—	—	—	—
RHEA	+	+	+	+	—	—	—	—	—	+	—	—	—	+	—
TITAN	+	+	+	+	+	—	—	—	—	—	—	+	—	+	—
HYPERION	—	—	—	—	+	+	—	+	+	—	—	—	—	—	+
PHOEBE	+	+	+	+	+	—	+	—	—	+	+	—	—	—	—
URANUS	+	—	—	+	+	+	+	—	+	+	+	—	—	—	+
MIRANDA	—	—	—	—	—	—	—	—	+	+	+	+	—	+	—
ARIEL	+	+	—	+	+	+	—	+	—	+	—	—	—	+	—
UMBRIEL	+	+	—	+	—	+	—	—	—	+	—	—	—	—	—
TITANIA	+	+	+	—	+	+	—	—	+	+	—	+	—	—	—
OBERON	+	+	+	+	—	—	+	+	—	+	+	—	—	—	+
NEPTUNE	+	—	—	—	+	+	—	+	+	+	+	—	—	+	+
TRITON	+	+	—	+	+	—	+	—	—	+	—	—	+	+	—
PLUTO	+	—	—	+	+	+	—	—	—	+	—	—	—	+	+
MARS	+	+	+	+	—	—	—	—	—	+	+	+	—	—	—

Larry 3.

A múltkori számunkban önfeledt mámorunkban azt állítottuk, hogy a **LARRY 3.** a földkerekség legidiótább játéka. Ez a véleményünk azóta sem változott — majd mindjárt meglátjátok, milyen igazunk van! A lezserruhás hős ismét visszatér, hogy megtalálja az igaz és egyetlen szerelmet (már megint). A játék teljes címe már meglehetősen ijesztő: **PASSIONATE PATTI IN THE PURSUIT OF PULSATING PECTORALS** (bár szegény hölgyet az előző rész végén még *Polyester*-nek hívták), ami szabad fordításban annyit tesz, hogy *"Tüzes Patti a vibráló mellizmok utáni hajszában"* — de azért ez ne rettentsen el senkit. Elöljáróban még annyit, hogy a 3. rész az előző két rész a hatványon, mind a süket poénok, mind a megtámadandó hölgyek számát tekintve — szóval ezt is csak "szigorúan 18 éven felüli" játékosonak ajánlják (akárcsak a leírást hozzá)...



△ ***Ebből már lehet tudni, hogy mire számíthatunk a játékban...***

Az igazi szörnyűségek már az introban bekövetkeznek. Még túl sem esett az ember a címkép okozta megrázkódtatáson, amikor rögtön nyakába zúdítják a *Maéjjelnem*-szigeten történt eseményeket, mióta a 2. részben a Big Hero felszabadította az ördögi Dr. Nonookee uralma alól és megtalálta élete párját Keneewauwau főnök csodaszép lányának, Kalalu-nak a személyében. A csodálatos sziget azóta meglehetős változásokon ment keresztül: felfedezte a civilizációt (a civilizáció meg őt). A szigetet benépesítő kedves törzs feladta kőkori életstílusát (a *Szent Pecével* egyetemben) és megalakította a *Bennszülött Vállalkozás*™ nevű érdekvédelmi szervezetét, amelynek célja, hogy hasznosítsa azt a kincsesbányát, amit a szigetnek a turizmus nevű XX. századi átok jelent. Ehhez a grandiózus elképzeléshez elvégeztek néhány kurzust levelező tagozaton a business management, a marketing és az egyéb ilyen izgalmas témakörökből is. A könyvekből tanult modern konstrukciós technikák és "Az a Jó Öreg Ház" c. video egyik másolt példányának megtekintése arra ösztönözte őket, hogy a dolgot egy hotel felhúzásával kezdjék a tengerparton. Aztán néhány további csalogató turistacsapda következett — a többi már ment magától...

A játék elején még minden óvatlan játékos kap egy figyelmeztetést, hogy ha esetleg nem szeretné a direkt utalásokat, kifejezéseket és hasonlókat az élet virágos oldalának tárgyköréből, akkor talán jobb lenne valami más játékkal játszania — meg egyébként is, ha ide belép, akkor hagyjon fel minden reménnyel. B-verzió választása esetén előbb egy kérdés, majd egy teszt hivatott eldönteni, hogy elmúltunk-e már 18 évesek: a tesztkérdések is megérdemelnének egy fordítást, de talán jobb lesz, ha ettől eltekintünk (a válaszokat ld. a CoV 10-ben) és inkább elkezdünk játszani. A kezelés természetesen ugyanaz, mint az eddigiekben, hiszen ugyanazzal a szerkesztővel készült a játék. A főmenüben viszont van két új pont: az EXPLETIVE-ben megadhatjuk kedvenc, hm, vulgáris kitételünket, ami kellemetlen történéseknél fog megjelenni, a COLORS-ban pedig meghatározhatjuk a szövegablak papír- és tintaszínét. Természetesen megint van BOSS KEY, amit akkor lehet behívni, ha esetleg a főnök a szobába lépne **LARRY**-zés közben. (**Ha jól látom, ez egy VENTURA-képernyő akart lenni induláskor — CoVboy**) A játék egyébként ötpercenként egy szép Larry-órával fog figyelmeztetni bennünket a mentés nagyszerű lehetőségére.

Nyitáskor egy érdekes, trópusi szerelést viselő figurát pillantunk meg egy kilátó sarkában, aki azon sopánkodik, hogy ez a szép sziget hogy megváltozott mióta először leereszkedett ide egy ejtőernyővel. Ki a szösz lehet ez? Hát ez nem Larry! Hol van a szép fehér nylonruha?! A szöveg azt mondja, hogy ez a *Bennszülött*™ elnökhelyettese és itt az ideje, hogy hazatérjen az ő szeretett feleségéhez, Kalalau-hoz. Hm, lehet, hogy mégis ez volna Larry?...

A kilátó közepén egy rézből készült emléktábla áll (LOOK PLAQUE), ami egy bizonyos Larry Laffer nevű egyén dicsőségét hirdeti, aki egykoron félkézzel megmentette a szigetet egy ördögi doktortól. A kilátó rácsára két messzelátó van rászerelve. A jobb oldali össze van törve, de a balba belekukkantva (LOOK INTO BINOCULAR) a sziget egyik legszebb "látványosságára" nyílik kilátásunk. A látványosság éppen vetkőzik és a kérdésekre adott helyes válaszok számától (a szennyszinttől) függően fogja a rolók lehúzásával csökkenteni az előadás élvezetét. Miután a show-nak vége, sétáljunk el Kalalau házához, aki bizonyára már türelmetlenül vár ránk. Az irányt a dzsungelben egy villogó nyíl is mutatja, azonkívül megtudjuk azt is, hogy a sziget lakói a teljes politikai és üzleti függetlenségüket megőrizték: példának okáért sehol sem lehet biciklizni — mindenki gyalog juthat el oda, ahova akar.

A kék ruhás figura a kerítés mellett vidám kurjantással jelzi hites feleségének, hogy a ház ura megtért otthonába. A hites feleség kevésbé vidám kurjantással azt válaszolja, hogy a ház ura mától nem itt lakik, mert új szeretőre cserélték és nemsokára elválnak tőle. A sziget törvényei szerint a feleségnek mindehhez csak háromszor kell körbejárnia a házastársi ágyat — és egyébként is, ez az elmúlt években már nagyon sokszor megtörtént. Azonkívül jó lenne, ha most szépen elhúzna és békén hagyná őket... Hogy érti azt, hogy "őket"? Kalalau közli, hogy most éppen Bobbival, az új szeretőjével van és egyéb dolgok is elhangzanak, amelyek nem éppen az ex-férj adottságait magasztalják. A férjecske teljesen elcsodálkozik rajta, hogy hogyan lehetett képes az asszony egy másik férfi miatt elhagyni — de aztán megtudja, hogy a másik férfi az nő. Ez akkor elég is lesz a jóból: meneküljünk el erről a bűnös helyről a dzsungel jobb oldali részébe. Itt rövid morfondírozás következik a jövő lehetséges alternatíváiról: az életfogytig tartó cölibátus lehetősége csak egy pillanatra fordul meg hősünk fejében, aztán átadja a helyét annak a megaötletnek, hogy egy ilyen nagyszerű trópusi szigeten inkább annyi nőt fog boldoggá tenni, amennyit csak tud! (Különösen, hogy a gazdag feleség többszáz hold "értékes" erdőséget is kénytelen lesz a válás után rátestálni.) Ez a nagyszerű ötlet persze ebben a nevetséges szerelésben nem realizálható — a dzsungel talajából hirtelen kiemelkedik egy telefonfülke, ahol rövid átöltözés következik és máris teljes nagyságában (talán 155 centi is megvan) előttünk áll a superhero: LARRY! (Larry Laffer) Most kezdődik a mulatság...

A dzsungel bal oldalán egy csodálatos granadilla-fát találunk. Alatta pedig egy csodálatos granadilla-gallyat (TAKE WOOD), ami fekete és kemény, szóval bizonyára jó lesz valamire. Érdemes még egy percre elnézni Kalalau házához is. Természetesen nem az újdonsült pár enyelgését fogjuk kukkolni, hanem a postaládát, ami a kerítésen függ. Bepillantást persze csak akkor nyerünk a láda titkaiba, ha előbb felnyitjuk a tetejét (OPEN LID és LOOK INTO MAILBOX). A ládában egy csekkkártyát találunk, amely a *Mastercard*ra emlékeztetne, ha mondjuk nem Sierra-emblémák volnának rajta. Hál'Istennek a csekk-kártya egyedül a mi nevünkre lett kiállítva, szóval lesz valami anyagi bázisunk a jövő kalandjaira.

Következő látogatásunk célja a *Bennszülött*™ székházában Ken irodája lesz. Míg megközelítjük, Larry azon morfondíroz, hogy megint el fog késni — pedig tudvalevő, hogy Ken mennyire utálja a lógást. Remélhetőleg Kalalau nem mondta el az apjának a döntését — bár az sem lenne, túl nagy baj, hiszen üstökösszerű emelkedésünk a cégnél bizonyára hihetetlen menedzseri képességeinknek köszönhető, nem pedig annak, hogy a főnök lánya a feleségünk... Mire idáig érünk a gondolatszövésben, már be is mentünk a székházba. *"Másik nap, másik dollár"* — üdvözli Larry a titkárt, mire az kevésbé vidáman közli, hogy az elnök úr azonnal beszélni akar velünk. Az irodában egy csúszós zebrabőrön tudunk csak helyet foglalni, de ott sem sokáig: Ken elmondja, hogy mivel az ún. "képességeink" nem szárnyalnak a csillagos égig, semmi okát nem látja annak, hogy a továbbiakban is alkalmazzon bennünket. Ezért egyből bevezet a kedvenc hobbijába: (szó szerinti) kirúgás, ahol az ex-alkalmazott egyben a tekegolyó szerepét is betölti. Sajnos, csak egy hetest sikerül löknie velünk, ami elrontja majd az egész napját...

A kirúgás örömére őrült kicsapongásba kezdünk: kimegyünk a tengerpartra a gondtalan (=állás nélküli) aranyifjak életét élni. Hopplá! Úgy tűnik, nagyszerű társaságunk lesz: egy törölközőn elnyúlva egy gyönyörű lány napozik a parton, természetesen toplessben (azonkívül mintha valami mozogna a homokban is...). Hohohohó — egy nő sohasem menekülhet meg tőlünk! Beszélgetés előtt a hölgyekre egy pillantást illik vetni (LOOK GIRL). A lány erre feltápászkodik, mi pedig megállapíthatjuk, hogy Tawni függőlegesen még jobban néz ki, bár jó volt a "vízszintes fekvése" is. Közben egy fűszoknyás figura érkezik és különféle szuvenírokat kínál eladásra, de mi egyelőre ne foglalkozzunk vele — egy mély pillantás a kék szemekbe és már peregnet is a társalgás (TALK GIRL). A bemutatkozás után (*"A nevem Larry. Larry Laffer..."* — ha valaki még nem hallotta volna) Larry érdeklődik, hogy mi a véleménye Tawninak egy randevúról egy olyan idősebb (de azért még ereje teljében lévő!) férfival, mint például ő? A lány szemérmesen megjegyzi, hogy ő egy kissé anyagias természetű. Az nem baj, nekünk meg van egy hitelkártyánk (GIVE CARD). Larry szépen átnyújtja a hitelkártyáját, ami Tawni szerint pontosan a megfelelő méretű, a megfelelő alakú és a megfelelő színű (arany). Az a véleménye, hogy tudja a módját, hogy hogyan hálálhatna meg egy ilyen nagyszerű ajándékot (*"Na gyere csak ide, szépfiú!"*) Nem is teketóriázik túl sokat, azonnal leróját a hálájat... A kellemes perceket természetesen megint megszakítja a fűszoknyás figura megjelenése a szuvenírjaival. Tawni imádja a szuvenírokat, ezért némi bocsánatkérések közepette abbahagyja a hálálkodást és rövid eszmecsere után egy ginsu kést próbál megvásárolni, potom 30 dollárért. A bikini alsó részében történő turkálás mindössze 20 dollárt eredményez, viszont van egy szép új hitelkártyája — szóval

már kése is. Aztán *"Hol is tartottunk?"* felkiáltással folytatja a hála lerovását. Nemsokára újabb problémák merülnek fel: miután felpattant, Larry sikoltozva turkálni kezd a nadrágja szárában, ahol néhány kiló homok mellett egy tengeri rák is tanyát vert. A rákot bizonyára zavarja, hogy az új házikó folytonos mozgásban van... Ezzel vége is a kellemes perceknek, mert Tawni megsértődik.



△ ***Hát persze, hogy ilyenkor mindig megjelenik valaki!...***

A ginsu kés viszont nálunk maradt. A vizsgálat azt mondja róla, hogy a ginsu kés nagyszerűen alkalmas lenne a ginsuk levágására, ha nem lenne olyan életlen (egyébként meg mi az ördög az a ginsu?). Mielőtt kiderítenénk, megyünk megélezni a kést. A szökőkút mellett találjuk a kaszinót. Az ehhez vezető lépcsőket megvizsgálva (LOOK STAIRS) azt az infót kapjuk, hogy a kövek kőkemény betonból készültek — legalább olyan keményből, mint egy fenékő. Hát ez igazán nagyszerű, mert akkor megfenjük rajtuk a kést (SHARPEN KNIFE ON STAIRS). Most már pengeéles, Larry meg is vágja magát vele, amikor zsebrevágja. Mielőtt ginsuvágásra mennénk, látogassunk el a parkba, ahol a TV áll. Bekapcsolhatjuk és leülhetünk a padra nézegetni (rossz a kép, még nincs bekötve a szigeten a kábelcsatorna), de igazából az az újság érdekel bennünket, amit valaki ittfelejtett, míg mi Tawniztunk a tengerparton (TAKE PAPER és READ PAPER). Egy hirdetést találunk a kaszinó éjszakai műsoráról, ami tele van lányokkal és playback-kel. Ez is megvolna (STAND), akkor most megyünk ginsut keresni. A *Chip'n'Dale* előtti mezőn ugyan ginsut nem találunk, viszont egy nagyobb részen pengeéles trópusi fűtelep burjánzik. Szeleteljünk egy adagot belőlük (CUT GRASS WITH KNIFE) és nemsokára egy köteg fű büszke és újdonsült tulajdonosaiként fogadhatjuk a program szívből jövő gratulációját. A fűről egyébként kiderül, hogy szép hosszú darabokat vágtunk, amelyek tökéletesen alkalmasak a viselésre... A *Chip'n'Dale* ajtaján egy tábla hirdeti, hogy per pillanat CLOSED, szóval utunkat a kaszinó felé folytassuk.

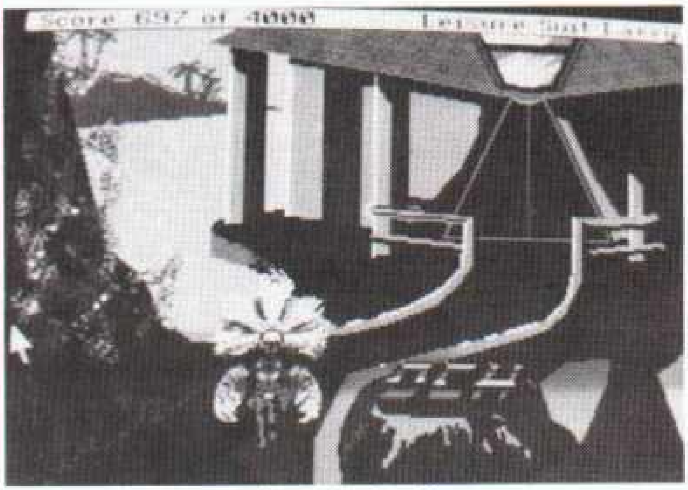
A szökőkúttól jobbra néhány öltözőkabint találunk, ami ugyan a kaszinó vendégeinek van fenntartva, de véletlenül a kaszinó épületén kívül építették fel. A kabinsor egyik oldalán egy csapot látunk, ami felett egy "Kötélen-Lógó-Szappan" lóg egy kötélen. Az szinte nyilvánvaló, hogy Larry egész életében egy ilyenre vágyott (TAKE SOAP). Azután ihatunk vizet is (DRINK WATER), bár azt mondják, hogy a trópusokon az nem túl egészséges. Aztán eszünkbe jut a tengerparton heverő csodálatos Tawni: hmmmmmm... Sajnos Larryként már nem hajlandó kommunikálni velünk, viszont megtudtuk, hogy — egyéb dolgokon kívül — bukik a különféle szuvenírekre is: tehát szuvenírárusként fogunk ismét a közelébe férkőzni. Először is egy fűszoknya viselésével fogjuk álcázni magunkat, abban bizonyára nem fog felismerni. (**Micsoda konspiráció! Larry 007 — CoVboy**) Gyártsunk a fűből fűszoknyát (MAKE SKIRT), majd vonuljunk be a bal oldali kabinba átöltözni (a középső zárva, a jobb oldalinak meg nincs ajtaja), mert Larry kissé szégyenlős (WEAR SKIRT). Na, most már pont úgy nézünk ki, mint egy primitív, trópusi bennszülött. Nagyszerű. Most már csak valami eladható szuvenírről kell gondoskodnunk. Ehhez szükség lesz egyrészt a ginsu késre ismét és a granadilla-fára, ami ugyebár fekete meg kemény — de attól még nagyszerű szobrot lehet faragni belőle (CARVE WOOD). Akkor most meg lehet nézni, hogy mit faragtunk... Huh! Larry művészetében valóban tükröződik valami az afrikai primitív népek kultúrájának totemisztikus képzeletvilágából. Szép szobor. Menjünk sózzuk rá a tengerparton heverésző Tawnira. Larry hangos *"Szuvenír! Szuvenír!"* kiáltásokkal fokozza az álcázást, ami rögtön fel is hívja Tawni figyelmét és rövid beszélgetés után megszületik az alku: mindössze 20 dollárért gazdát cserél a teljesen eredeti, kiváló népművész emblémával ellátott erotikus faragvány. *"Van valamilyen speciális tulajdonsága?"* — kérdi Tawni, mire Larry rámutat, hogy az egyik kisebb része igazán felhívhatná magára a figyelmet... Tawni azt mondja, hogy ő nem nagyon ért a művészethez — de azt viszont tudja, hogy miért szereti! Larry még jó egészséget kíván a használatához, aztán visszasétál a szökőkúthoz. Menjünk vissza a kabinokhoz és vegyük vissza a ruháinkat (WEAR SUIT), majd sétáljunk ki ismét a tengerpartra. Tawni eltűnt valahol a bokrok között (bizonyára elmerült a műélvezetben) — a törülközőjét viszont itthagyta. Vegyük fel (TAKE TOWEL), aztán terítsük le megint (SPREAD TOWEL), mert már épp ideje, hogy kissé lebarnuljunk. A nudista napfürdőt egy gyík is érdeklődve szemléli (jó helyen állt meg...), ami csak addig tartson (STAND), amíg a program el nem kezdi számolni a pontokat! Különben Larrynek nemsokára eszébe jut egy újságcikk, amit egyszer hajdanán az ultraviola sugarak káros hatásáról olvasott. Aztán rögtön meg is nézhetjük a káros hatásokat...

Sétáljunk most be a kaszinóba. A galérián balra haladva érdemes belekukkantani a tükörbe, aztán menjünk be az ajtón. Az előtérben egy zárt ajtóra és egy használhatatlan telefonra bukkanunk. Azonkívül még megnézhetjük a posztereket is, amelyek a híres egzotikus táncosnőt, Cherri Tartot ábrázolják. Egy ilyen showról természetesen mi sem maradhatunk le: tüntessük ki tehát megszólításunkkal a kötélkorlát mögött álldogáló jegyszedőt (TALK MAN). A figura elmondja, hogy a showért természetesen fizetni kell, de vannak ingyenjegyek is a helyi turistamagazinokban. Erről már olvastunk a tv-s helyszínen a *"Nemmaéjjel ma éjjel"* c. folyóiratban, szóval mutassuk meg neki az onnan kiszedett példányunkat (SHOW PASS). Nahát ez igazán nagyszerű, csak az a probléma, hogy a mai showra csak 10 ingyenjegyes személyt lehet beengedni — most kell válaszolnunk arra a kérdésre, hogy milyen szám szerepel a kézikönyv valamelyik oldalán (néhány válasz a CoV 10-ben). Ha a válasz helyes volt, a figura újabb problémákkal áll elő: úgy tűnik, hogy elnézte a dolgokat, mert már nincs több hely a következő showra. Bár ha jól meggondoljuk, talán tehetne valamit az ügy érdekében... A jellegzetes kézmozdulatokból valószínűleg mindenki kitalálja, hogy némi anyagi támogatásra vár a derék úr — még szerencse, hogy Tawnira sikerült rásóznunk húsz dollárért a szobrot! (GIVE MONEY) Na így már mindjárt más a helyzet, tessék befáradni! Larry gyorsan meg is találja a helyét: elfoglalja az egyiket a csomó üresen álló szék közül. A színpadon egy tánckar animálgat, de a konferanszié hamarosan bejelenti, hogy az a szám következik, amire a tekintélyes mennyiségű férfiközönség és az 1 db nő már oly régóta várt: Cherri Tart! Cherri bemutat néhány piruettet, mire a felajzott férfisereg egy csomó egydollárost dobál be a színpadra (lehet, hogy az egy nő is). A shownak ezzel vége is — jó lehetett, kár, hogy csak az utolsó percre érkeztünk... Az előtérben várakozzunk addig, míg Cherri ki nem jön telefonálni az öltözőjéből, aztán menjünk oda hozzá egy kis csevegésre (LOOK GIRL és TALK GIRL). A szokásos bemutatkozási ceremónia után Larry megkérdezi, hogy mi a legnagyobb vágya az életben. Cherri ki akar szállni a showbusiness-ből és egy kis farmon, "távol a város dübörgő zajától" szeretne éldegélni, miközben zöldséget, gyümölcsöt és gyógynövényeket termesztene. (**Jó programjai vannak a lánynak... — CoVboy**) Tovább folytatva a csevegést, Larry közli, hogy neki pont ellenkezőek az elképzelései: bár nemsokára nagyobb birtokhoz jut, de inkább a showbusinessben akar maradni. A lány nagyon szeretne egy kis földet, szóval tereljük abba a mederbe a beszélgetés fonalát (TALK LAND). Larry azt mondja, hogy a khm, szerződés révén megszerzett birtokot nem is igazán akarja használni és felajánl néhány holdat. A lány ettől a hihetetlen nagylelkűségtől teljesen elérzékenyül és boldogan kiabálja, hogy ő egy ilyen ajándékért MINDENre képes lenne. Ha megszereztük a földet, azonnal térjünk vissza hozzá és kopogjunk halkan az öltöző ajtaján — várni fog ránk. Valószínűleg már mindenkinek megjelent a lelki szemei előtt, hogy a "minden" kategóriába mi is férhet bele (**Előfizetés a Commodore Világra? — CoVboy**) — szóval szilárd eltökéltséggel nézhetünk a birtok után.

A válás ügyeit a *Dewey, Cheatem and Howe* ügyvédiroda intézi. A titkárnál mindenekelőtt érdeklődjünk a válóper után (ASK FOR DIVORCE). Néha el van foglalva az írással, de hamarosan azt válaszolja, hogy két ügyvéd nincs itt, de Dr. Cheatem majd elmondja, hogy hogyan is állnak az ügyeink. Larry besétál a hátsó szobába, ahol bemutatkozik Suzi Cheatem és hellyel kínál bennünket. Hohohó — hiszen a kedves ügyvéd NŐ! Sajnos kissé hidegen viselkedik velünk szemben és az ajtót sem engedi becsukni. Na nem baj, majd később kitalálunk valamit a meghódítására. Megkérdezhetjük tőle is, hogy állnak az ügyek a válással kapcsolatban, de csak azt a választ kapjuk, hogy az indító tarifája 500 dollár bármilyen ügyben — természetesen készpénzben fizetendő (nekünk pedig egyelőre egy fityingünk sincs). Érdeklődjünk inkább a birtok iránt (ASK FOR DEED), hiszen Larry úgy hallotta, hogy a szigeten van egy olyan ősi hagyomány, miszerint váláskor a földtulajdon mindentől függetlenül a férjre fog szállni. Alighogy eljutottunk idáig, Ms. Cheatem közbe is vág: nem kell folytatnunk, tudja miről van szó. Az iratokat már elkészítette, mindent átvehetünk a titkárnál. Egyelőre magára hagyjuk a szép ügyvédnőt (STAND) — de mivel ő is mozog, ő is nő és ő is betöltötte a szükséges kort, még feltétlenül beugrunk hozzá egy kis megbeszélésre... A titkárnál ismét ASK FOR DEED, mire azt mondja, Ms. Cheatem instrukciói alapján nemsokára elkészíti a dolgot, jöjjünk vissza pár perc múlva. Rendben van. Menjünk ki az ajtón, várjuk meg míg becsukódik és menjünk rögtön vissza. A titkár eddigre el is készül. (**Elég jó munkaerő. Esetleg fel kéne venni a CoV-hoz — CoVboy**) A birtok ugyan távol esik az összes turistalátványosságtól és sosem tudjuk eladni, de ez nem zavar — visszük Cherri-nek.

Menjünk vissza a kaszinóba és kopogjunk Cherri ajtaján (KNOCK DOOR). Kölcsönös suttogás kezdődik arról, hogy megvan-e a birtok, aztán Cherri beinvitálja Larryt, hogy megmutassa, milyen hálás azért, hogy Larry megadta azt neki, amire egész életében vágyott és végre leveheti magáról ezt a nyomorult tollkosztümöt. Tényleg: már most leveszi. Aztán hálából ő is meg akarja adni Larry-nek, amire az állandóan vágyik... Persze csak gyorsan, mert mindjárt kezdődik a második előadás. Miközben a hálálkodás folyik, elmés társalgást hallgathatunk — aztán hirtelen kialszik az a kevés világítás is, ami

eddig volt. *"Ki kapcsolta le a lámpát? Mi ez a dobpergés?"* — érdeklődik Larry, mire Cherri gyors öltözködésre ösztökéli: most kezdődik a második show és ők itt vannak a szinpadon! Larry természetesen megpróbálja a keze ügyébe eső holmikat magára kapkodni és mire felcsendül a konferanszié hangja, már csak egyetlen megoldatlan kérdés tölti be gondolatait:*"Hol lehet a gatyám?"* Aztán kigyúlnak a fények, felcsattan a közönség tapsa... és kiderül, hogy mitől szorít annyira ez az alsónemű: Larry a lány tollkosztümjét kapkodta magára. Most már nincs visszaút, az igényes közönséget ki kell elégiteni, ha már ennyire tombolnak: táncoljunk nekik (DANCE). Úgy látszik a produkció valóban megnyerte a tetszésüket, mert megint dolláreső zúdul a szinpadra. Micsoda rejtett képességeink kerülhetnek felszínre egy apró tévedés miatt! Larry táncol, míg le nem kopnak a lábai (ami ugye nem egy hátrány, amikor az ember három számmal kisebb tűsarkút visel) és keres egy kalap pénzt. 1 kalap=500 dollár, ami megintcsak nem rossz rögtön az első fellépésért — meg azért sem, mert megvan a pénz az ügyvédnőre. Ismét az előtérben bukkanunk elő. A normális ruháinkat megtalálhatjuk az öltözőajtó mögött, de egyelőre még ne öltözzünk át: az ügyvédnő csak ebben az igazán egyedi szerelésben fog szexinek találni bennünket.



Hát hogy nézel ki má' megint, Larry?!

Vissza tehát az ügyvédi irodába és a titkárnál ASK FOR DIVORCE. Larry megkérdezi, hogy mikor találkozhatna Ms. Cheatemmel legközelebb. Mivel csak az első látogatás volt ingyenes (és azt már megtettük egyszer), a mostani már 500 dollárba kerül, amit rögtön le is lehet fizetni nála (GIVE MONEY). A pénz meghozza az eredményét: Ms. Cheatem már vár is bennünket. A titkárnak tetszik az új szerelés (*"Hm, jól néz ki, Mr. Laffer!"*), de az ő tetszésnyilvánitása eltörpül Ms. Cheatem reagálása mellett: azt mondja, hogy fogalma sem volt róla, hogy mi is előszeretettel viseljük a másik nem ruháit. Ő például imád férfi alsógatyákat viselni. (**Vajon miért? — CoVboy**) Le is ülteti Larryt a pamlagra, villámgyorsan átvált tegezésre és — mivel nem szereti, ha megzavarják a klienseivel folytatott "bizalmas" beszélgetéseit — bezárja az ajtót is. Larry időközben kényelembe helyezi magát a pamlagon: leveszi a gyönyörű tollkalapot — igaz, hogy csak a válást jött legalizálni, de az előjelekből arra lehet következtetni, hogy itt nemcsak legalizálásról lesz szó... Már jön is az ügyvédnő, hogy ő is kényelembe helyezze magát... "Whoa!" — mondhatná Larry, ha most láthatná magát... Az eseményeket a plafonról leereszkedő telefon zavarja meg: Suzi fontos hívást kapott — de gyorsan lebonyolítja és már lehet is folytatni onnan, ahol abbahagyták a dolgokat. Két másodperc múlva újabb hívás. Erről gyorsan egy feljegyzést kell írnia, mielőtt elfelejti a dolgot. Aztán még egy hívás (pedig most olyan elfoglalt!). Most át kell küldenie ezt faxon Rogernek — és így mennek tovább a dolgok. A válási papírok viszont most már meglesznek. Miután vége a műsornak (a program "clientus interruptus"-nak nevezi), menjünk ki megint az ajtón, hogy Roger titkár elkészülhessen, aztán jöjjünk vissza ismét. ASK FOR DIVORCE és végre megkapjuk a válásról szóló okmányt. Ms. Cheatem azt üzente, hogy igazán élvezetes volt velünk "dolgozni"... Nézzük is meg egyből a papírokat (LOOK DIVORCE). Nicsak, nicsak. Valahogy a lapok közé keveredett Suzi *Fat City*-be szóló tagsági igazolványa. Nahát ez igazán nagyszerű — oda úgysem tudtunk volna bemenni egy ilyen nélkül. Menjünk vissza a kaszinóba és az öltözőszobában öltözzünk át végre megszokott lezser ruhánkba (WEAR SUIT), aztán látogassuk meg a *Fat City*-t. A sziget legújabb gőzfürdője egy kék bálna belsejében kapott helyet. Az előterében egy barátságtalan figura álldogál, valamint az összes ajtó zárva van. Ha már nálunk van az ügyvédnő tagságija, akkor viszont a kártyaolvasókkal az ajtók automatikusan kinyílnak (OPEN DOOR). Kezdjük mondjuk a bal felé vezető ajtóval, amelyen keresztül az öltözőbe jutunk. Ha véletlenül megfordítanánk Suzi tagságiját (TURN BACK KEYCARD), akkor észrevesszük, hogy a lány ráfirkálta a szekrénye számát (#69) valamint három feliratot. A feliratok mindig változnak és egy-egy számnak felelnek meg, amit a szekrény kinyitásakor fog a program kérdezni (és természetesen a gyári kézikönyvből kellene kiolvasni őket — vagy a CoV 10-ből). Előbb persze meg kéne találni a szekrényünket. A szekrénysorok tömege elég ijesztően hat, különösen ha elkezdjük olvasni a számozást (READ NUMBER). Ilyeneket kapunk például:*"Lehet, hogy ez a #943. (De az is lehet, hogy nem.)"* Mellette:*"Lehet, hogy ez a #85. (De az is lehet, hogy nem.)"* — és így tovább, össze-vissza, ahogy azt kell. A 69-es szekrény alulról számolva a harmadik vízszintes sorból nyíló L-hajlat végében van. (**Szép meghatározás. Ki fogja ebből megtalálni?! — CoVboy**) Miután megtaláltuk OPEN LOCKER és be kell gépelnünk a tagsági hátán lévő feliratnak megfelelő 3 számot (nem árt felírni az aktuálisakat, mert az összes nyitogatásnál meg fogja kérdezni). A szekrényben egy fotót, egy dezodort és egy női tréningruhát találunk. Már van gyakorlatunk a gyengébbik nem holmijainak viselésében, szóval öltsük fel a tréninget (WEAR SWEATS). Megyünk erősiteni — előtte viszont zárjuk be a szekrény ajtaját (CLOSE LOCKER), különben az összes cuccunkat ellopják, mire visszaérünk. A kondícióterem a jobb oldali ajtón keresztül érhető el. Mind a négy szeren kell edzenünk (SIT) 13 gyakorlatot, aztán STAND és irány a következő. Miután mindegyiken megvan a 13, Larry hirtelen átalakul "Arnold" Lafferré és egy rövidebb body building-versenygyakorlatot mutat be. Sajnos az új teste léket kap valahol, szóval nemsokára visszanyeri eredeti méretét. Nem baj, legalább nem vagyunk túlsúlyosak... Menjünk most vissza a szekrényhez, nyissuk ki és vegyük magunkhoz a törülközőt (TAKE TOWEL). Miután megint bezártuk az ajtót, megyünk leöblíteni magunkról az erősítés közben összeszedett oroszlánszagot. A zuhanyzóba a bal oldali ajtón jutunk be. Az első pillanatban nem egészen világos, hogy most mit is látunk, aztán amikor rájöttünk a nézőpontra, akkor lehet vigyorogni... Csattogjunk oda a falhoz és nyissuk ki a csapot (TURN ON SHOWER), majd álljunk be középre és használjuk a szappant (USE SOAP). TURN OFF SHOWER és már mehetünk is vissza a szekrényhez. Nyitás után törölközzünk meg (DRY). Természetesen a frissítő zuhany után egy igazi playboy nem feledkezhet meg további illatosításról sem: mielőtt még felvennénk a ruhánkat, használjuk a sprayt (USE DEODORANT) — az már egy más kérdés, hogy ez női dezodor... Vegyük fel a ruhánkat is és menjünk ki az előtérbe.

A kalandot az előtérből felfelé nyíló ajtóval folytatjuk, mivel a jobb oldali nem akar kinyílni. A teremben egy hatalmas nő tart aerobic-edzést. Ha közelebb megyünk hozzá, akkor kiderül, hogy nem is olyan hatalmas, csak **Sierra**-ék kicsit furcsa nézőpontból mutatják a helyszínt. Nyilvánvaló, hogy egyetlen nő sem menekülhet előlünk — szólítsuk meg tehát ezt ist (LOOK GIRL). A lányt Bambinak hívják, szőke, zöld szemű — egyéb paraméterek most nem érdekesek. Larry azután érdeklődik, hogy minek a videofelszerelés egy szimpla aerobic-stúdióba. Bambi elmondja, hogy egy új videoprogramon dolgozik, amit majd világszerte fognak terjeszteni. A továbbiakban megtudjuk, hogy az aerobic-videopiac már annyira telítve van jó kazettákkal, hogy nagyon nehéz betörni — valami egészen újat kell mutatni a sikerhez. Larry azt állítja, hogy ő már dolgozott a marketingben és talán tudna segíteni a video elkészítésében (HELP BAMBI WITH VIDEO). Természetesen rögtön tudja, hogy mi az, amivel egészen biztosan el lehetne adni az új kazettát: SZEX! *"Hát persze,"* — ujjong Bambi, — *"ha fogpasztát el lehet adni vele, akkor miért ne lehetne aerobicot is?!"* Larry még vázolja elképzelését, aztán már kezdődik is az új program begyakorlása. Az első gyakorlatok nem nagyon nyerik meg Larry rendező úr tetszését, de folyamatos instrukcióival egyre jobb teljesítményekre ösztökéli a vérmes főszereplőt: egyre izgalmasabb mozgássorok következnek... Mignem a kamerák ki nem sülnek és a hölgy is teljesen megvadul a dologtól. Ekkor szépen átrángatja a rendező urat abba a szobába, amit az előtérben nem tudtunk kinyitni. Itt egy használaton kívüli szoláriumágy áll, ahol Bambi rögtön élőben is be akarja mutatni az új szerepet. Aztán be is mutatja. Az aerobic-bemutató rendkívül szórakoztató, különösen onnantól, amikor Larry hátára rázuhan a napágy teteje és bekapcsolódnak a benne lévő 1500 wattos UV-izzók. Innen már találós kérdések is kísérik a bemutatót: például az, hogy hogy lehet ezt az izét visszatolni, mert égeti a hátát (Bambinek meg pont az ellenkező testtájéka kezd melegedni)... Miután Bambi befejezte az előadást, kimászik a romok alól és az életünkből — mi pedig újult erővel indulhatunk új hódítások felé.

Az új hódítás már a címszereplő lesz: Passionate Patti. Őt szintén a kaszinóban fogjuk megtalálni, de a galérián nem balra, hanem jobbra kell mennünk. Előtte azonban elmegyünk egy kicsit virágot szedni — irány a barlang. A barlangból csodálatos panoráma tárul elénk lagúnán csillogó napfénnyel meg egyéb ilyen marhaságokkal, de a legérdekesebbek a falon növő vad orchideák. A program biztat, hogy lépjünk csak közelebb a nap által megvilágított részre, mert a virágok igazi szépsége csak teljes fényben érvényesül... Miután leestünk a szakadékba és visszatöltöttük az utolsó állást, kicsit óvatosabban közelítsük meg a bal oldali csokrot aztán szedjünk egy adagot belőle (TAKE FLOWER). Mehetünk a kaszinóba Pattihez.

A bárban (a galérián jobbra) találunk rá: egy hatalmas zongora mögött szomorkodik. Napsugaras egyéniségünk majd bizonyára jobb kedvre hangolja (vagy esetleg felakasztja magát — majd elválik). Szóval üljünk le mellé (SIT és LOOK GIRL). A bemutatkozása már elsöprő:*"Tüzes Patti vagyok, az álmaid asszonya."* Igen?! Hát ez érdekes (TALK GIRL). *"Tudod Larry, én mindig azt mondtam, hogy nem a férfiakat kell számolni az életedben, hanem az életet a férfiaidban."* Whoa! Tudsz még ilyeneket? *"Larry, én hiszek abban a régi közmondásban, hogy egy jó férfit kemény dolog megtalálni — viszont egy kemény férfit jó dolog megtalálni."* Aha. Entellektüel tipus — az a legrosszabb, azok mindig ilyen okosságokat mondanak. Mindenesetre az biztos, hogy itt nem érünk célt olyan eszkö-

zökkel, mint holmi csekkártyák mutogatása. Mivel nem lehet ajtóstul rontani a házba, bekerítő hadműveletet kell alkalmaznunk. Érdeklődjünk először egy szolid randevú után (ASK DATE). Azt mondja, sosem randevúzik házasemberekkel, amikor egyébként is egy csomó nőtlen fickó áll sorban érte. Pardon: már csak ex-házasember, melynek bizonyítékát rögtön fel is mutathatjuk (SHOW DIVORCE). Na az már mindjárt más, egy szóló fickóval már hajlandó eltölteni egy kis időt. Ha most kérdezzük a randevúról, akkor már barátságosabb, de még ingadozik a lány. Még vár valamire, szóval következhet a második lépcső bevetése: talán egy csokor virág? (GIVE FLOWER) Azzal az egy csokor orchideával igazán boldog lehetne a mai virágárak mellett, de ez így nem kell neki. Azt mondja, hogy mit szólnának az emberek, ha olyan férfival mutatkozna, aki egy nyomorult "lei"-t sem tudott csinálni a virágokból a kedvesének. A lei az a bizonyos virágcsokor, amit a turisták nyakába szoktak aggatni a különféle turizmusból élő szigeteken a 8 órás állásban lévő bennszülöttek — mielőtt bemennénk Pattihez tehát egy ilyet kell gyártanunk a virágokból (MAKE LEI). Fontos, hogy a virágokat közvetlenül azelőtt szedjük, hogy Pattihez jövünk, különben időközben elszáradnak és csak mérges lesz a virágfűzérünktől. Miután rendben átadtuk a leit, Patti már készséges — megkérdezi, hogy mit akarunk csinálni (megint ASK DATE). Patti azt mondja, hogy szívesen velünk tölti az éjszakát — vár bennünket a szobájában néhány perc múlva (használjuk nyugodtan a szolgálati liftet), addig rendbehozza magát egy kicsit. A zongorára csúsztatja a szobakulcsot (azaz inkább a liftkulcsot) — aztán hozzáteszi, hogy valamit elfelejtett: sohasem érzi jól magát egy férfival, ha először nem ivott valamit. Nem ártana, tehát valami italról is gondoskodnunk. GET KEY és STAND — megyünk piáért.

Egy üveg bort a *Chip'n'Dale*-től jobbra lévő helyszínről nyíló kabaréban tudunk szerezni. A bejárat melletti asztalnál Al Lowe (a Larry-játékok fő elkövetője) és Bill Skirvin üldögél, elmélyült társalgásban a 3D animált arcade/adventure-játékok szerkesztéséről. Néhány plusz pontért beszélhetünk velük (nem kis marhaság ez sem!), majd üljünk le a középen álló asztalhoz (SIT) és vegyük fel az üveg bort (TAKE WINE). Nemsokára kezdődik az ún. "kabaré", ami viccmesélésből áll. Kijön egy figura és megkérdezi tőlünk, hogy mely három népcsoportról meséljen vicceket. Tök mindegy mit adunk meg neki, úgyis ugyanazokat a vicceket fogja elmondani. Úgy kb. százat. Elég borzasztó végigülni az előadást — aki bírja idegekkel az kap 100 pontot érte. (**Én rá szoktam tenni egy csészét a 'RETURN'-re. Bár érdemes megnézni, hogy változik az arab kacsává —— CoVboy**).

Ha megvan a bor, menjünk vissza a kaszinóba, és a bejáratnál forduljunk jobbra. Hívjuk le a liftet a gombbal (PRESS BUTTON), majd beszállás után nyomjuk meg a 9. emelet gombját (PRESS NINE). Larry elfordítja a Pattitól kapott kulcsot (ami remélhetőleg nem csak a liftet fogja kinyitni) és máris mindketten (mi meg a lift) emelkedni kezdünk. Hmmmm. Patti már teljes harci díszben vár bennünket: valami sötétkék lepedőbe bugyolálta magát tiszteletünkre (talán estélyi ruhának hívják ezt az izét), győzzük csak kiválogatni majd az ágyhuzatból...! Csevegésre nincs idő: töltsünk bort (POUR WINE) és dőljünk hátra a széken, mert hosszú előadásra számíthatunk:

Larry megközelítési technikájának animációja nagyszerű. A bor felszolgálása után Larry rövid eszmecserébe próbál kezdeni a zenéről — de úgy látszik, Pattinak most éppen nincs kedve beszélgetni. Pontosabban: nem beszélgetni van kedve... A dolgok közben elmés társalgás folyik, például:*"Hol tanultál meg így csókolni, Larry?"* *"Ifjabb koromban trombitás voltam egy mariachi együttesben."* — és ilyenek. Ez így eltart egy darabig, aztán mindkét szereplő édes álomba merül (előtte pedig megállapítják, hogy még sosem volt ilyen nagyszerű éjszakájuk, meg mennyire szerelmesek egymásba, blablabla...). Patti még arra gondol, hogy másnap kirúgja eddigi barátját — viszlát, Arnold! Sajnos az utolsó szót hangosan motyogja. Mire Larry rögtön felriad: Arnold? Miféle ARNOLD?! Hiszen az ő neve Larry! (Larry Laffer) Grrrrrr! Hát mindent kitesz magából és ez a nő egy másik férfi nevét suttogva alszik el?! Ettől rögtön filozófus hangulatba kerül: az eszmefuttatás középpontjában a csalfa nők állnak és hősünk egyre deprimáltabb lesz — végül kisüti, hogy feladja az egészet és elbujdokol oda, ahol nem idegesítik az embert különféle nők. Ezzel felöltözik és távozik is.

Nemsokára Patti is felébred és Larry után tapogatózik — az ágyban azonban vészes Larry-hiány lépett fel időközben. Ettől a szörnyű felismeréstől rögtön kiröppen az álom a szeméből. Megtalálja álmai férfiját és az egyetlen éjszaka után eltűnik a ködben? Hogy lehet az? Meg egyébként is: hova lett? Gyorsan kiszalad az erkélyre (a sopánkodást természetesen addig sem hagyja abba), hátha megpillantja valahol az imádott urat. A sziget felett még sötét honol, de egyszercsak messze a hegyoldalban egy jellegzetes fehér villanás hívja fel a figyelmét. Larry poliészter ruháját nem lehet semmivel összetéveszteni — épp most fordul be a vadon burjánzó bambuszerdőbe. Patti azonnal elhatározza, hogy utánamegy és visszaszerzi. Innentől őt irányítjuk a játékban.

Mindenekelőtt átöltözés következik — így nagyestélyiben esetleg furcsán néznénk ki a bambuszerdő közepén. Természetesen Patti is szégyenlős, szóval álljunk be a paraván mögé (egyébként is ott vannak a cuccaink). Vegyük szépen sorban magunkhoz az akcióöltözetet (TAKE PANTIES, TAKE BRA, TAKE HOSE, TAKE DRESS). A sorrendre vigyázni kell, mert például a ruhára már nem lehet felvenni a melltartót és szükség lesz rá. Az asztalon ittmaradt a borosüveg — visszük magunkkal ezt is (TAKE GLASS). Szálljunk be a liftbe és menjünk le a földszintre (PRESS ONE), majd onnan a bárba, ahol először találkoztunk Larryvel. A bejárat mellett lévő táblánál vegyük fel a "mágikus" ceruzát (TAKE MARKER), hiszen egy nő sohasem tudhatja, hogy az életében mikor lesz szüksége egy kis mágiára (igaz, hogy ez csak egy szimpla rúzs, de ki tudhatja, mire képes?). A zongorán még ott áll az üveg is, ahova az elmúlt éjszaka a bár vendégei a borravalónkat dobálták. Pénzre Pattinek is szüksége lehet, szóval ez is jön velünk (TAKE TIPS). Menjünk ki a kabinokhoz és a csapnál töltsük meg az üveget vízzel (FILL BOTTLE) — egyébként miért hurcolásznánk egy üres üveget magunkkal?

Időközben kinyitott a *Chip'n'Dale* mulató is: az ajtóban egy ismerős figura várja a vendégeket (TALK MAN). Patti megtudja, hogy a ma esti show hihetetlenül alacsony belépővel megy: mindössze 25 dollár a beugró... amihez persze még hozzájön az adó, szóval a végeredmény $42.95. Ezt pont fedezi a múlt éjszakai borravalónk, sőt, még van 5 cent jatt is (GIVE MONEY). A portás még kifejezi abbéli óhaját, hogy jól fogjuk magunkat érezni — aztán már le is ülhetünk egy szabad székre (SIT). Nemsokára felcsendül a konferanszié hangja:*"Hölgyeim és hölgyeim! Ma és csakis ma, csak egyetlen előadásban táncol a csodálatos, a nagyszerű (a tulajdonos)... Dale*!" Ezután kivonul egy fickó a színpadra és valamihez készülődik, mert nagyon nekivetkőzik a dolgoknak... Huh! Hiszen ez egy férfi sztriptízbár! — villanhat belénk a nagyszerű felismerés, amint a táncos alsóneműje előttünk landol az asztalon. Ilyen helyeken a tisztelt hölgykoszorú nem dollárok, hanem az alsóneműje behajigálásával fejezi ki tetszését (**És ezt ti vajon honnan tudjátok?! — CoVboy**) — dobjuk be tehát mi is a bugyinkat Dale-nek (THROW PANTIES TO DALE). A "Szombat Éjszakai Specialitás" márkájú bugyi rövid röppálya után az önkívületben rángatózó fickó mögé pottyan, aki a produkciója után hálásan összeszedi (van már otthon 143 — miután visszavonult, majd nyit egy RÓLTEX-et belőlük). A shownak nemsokára egy igazán nevetséges mozgássorozat után vége és amint az immár felöltözött Dale átvonul a nézőtéren, észreveszi, hogy Patti volt az aki hozzávágta a bugyiját. Ezt ismerkedési próbálkozásnak veszi, szóval odaül mellénk (LOOK DALE). Sajnos Patti éppen szerelmét hajszolja és nem ér rá olyan érdekes időtöltésekben részt venni, mint például Larry. A fickótól mindössze azután érdeklődik (TALK MAN), hogy van-e valamilyen mód arra, hogy átjusson az ismeretlen bambuszerdőn. Hasznos információt kapunk válasznak: *"Miután minden csődört mondott, olvasd el a gyári kézikönyvet."* Na, ez már valami! Mehetünk is (GO), felesleges csevegés helyett inkább próbáljunk szerencsét a bambuszerdővel.

A bambuszerdő egy labirintus-szerűség (a térképet ld. alább), ahol Patti a mászkálástól egyre jobban elfárad. Nemsokára már csak négykézláb vonszolja magát a földön — ilyenkor van itt az ideje, hogy megigyuk az üveg vizet (DRINK WATER) — különben szomjan pusztulunk. A literny víz felfrissíti Pattit annyira, hogy ki tudjon innen keveredni. A bambuszerdőből egy kis hegyi folyó mellé fogunk kilyukadni. Itt igyunk megint vizet a folyóból, de csak óvatosan, mert ha belepottyanunk, menthetetlenül elsodor bennünket az örök vadászmezőkre (a partnak arra a részére mutassunk a pointerrel, amelyet a lelógó lián eltakar). A frissítő után folytassuk az utat felfelé. A folyón átívelő sziklaképződmény ugyan hívogatóan meredezik, de a továbbjutás nem arra vezet, hanem le a völgybe (ami inkább szakadék, mint völgy). Lehetőleg ne a szabadesést válasszuk, mert nem az a kívánatos, ha darabokban érkezünk le. Először is vegyük le a harisnyanadrágot (REMOVE HOSE) és kössük hozzá a szakadék peremén meredező sziklához (TIE HOSE TO ROCK). Patti a harisnya egyik szárát a sziklához, a másikat meg a derekához köti és megkezdi a vakmerő leereszkedést (ez a dolog abszolút nem ismeretlen neki). Hogy mire nem jók az ilyen haszontalan női ruhadarabok! Még szerencse, hogy reggel új párat vett fel — minden megy is, mint a karikacsapás, mindaddig, míg a harisnya meg nem unja, hogy Patti egész súlyát kelljen tartania. A leereszkedés innen lényegesen felgyorsul és az érkezés is becsapódáshoz lesz hasonlatos. Mindenesetre hozzávetőlegesen épségben érkezünk le a platóra. Körülnézve néhány furcsa növényt veszünk észre, amelyet még Dr. Nonookee ültetett valamikor a LARRY 2. idején. Szedjünk egy csokorra valót belőle (TAKE PLANTS). Marihuana! Nahát, hiszen ez tiltott dolog! Nem baj, mi nem elszívásra fogjuk felhasználni (elég zavarodott ez a játék így is, nem kell tovább fokozni a hatást): valószínűleg mindenkinek feltűnt, hogy a platót szakadék veszi körül és a túloldalra sehogy sem tudunk átjutni. Így tehát kötelet gyártunk a marihuanából (MAKE ROPE). Nahát, egy kicsivel még hosszabb is lett, mint a szakadék szélessége! A plató peremén két pálmafa áll, amelyeket megvizsgálva néhány kókuszt pillantunk meg rajtuk. Hát akkor szüret: másszunk fel az egyikre (CLIMB TREE). Patti szorosan összefonja a két lábát a fatörzs körül (ami abszolút nem ismeretlen dolog számára), aztán villámgyorsan felkúszik rá (TAKE COCONUT) és megragad két szépen fejlett, szőrös kókuszt (ami természetesen abszolút nem ismeretlen dolog számára). CLIMB DOWN után megkezdjük az átkelő hadműveletet: először áthajítjuk a kötelet a szemben lévő sziklára (THROW ROPE). A harmadik próbálkozásra sikerül is meglasszózni a szemben lévő sziklát. Most odaköthetjük a kötelet a pálmafa törzséhez (TIE ROPE TO TREE). Következik az átkelés (CLIMB ROPE): Patti szorosan ráfonja hosszú, zongorista ujjait a kézzel gyártott kötélre és szorosan összezárja a hosszú, zongorista lábait (ez a dolog viszont teljesen ismeretlen számára) a kötélen és mászni kezd. Úgy féltávon már nagyon elfáradnak a kezei, mivel az egész súlyát tartaniuk kell... úgy háromnegyed távon meg szépen lezuhan. Szóval mielőtt elkezdenénk a mászást, egy kis biztonsági intézkedést kell tennünk: le kell tépni egy 8 inches darabot a szoknyájából (RIP DRESS). Így már biztonságban átjut a másik oldalra — a kötél meg a mélybe hullik, amint megpróbálja kioldozni. Szóval visszaút nincsen...

Menjünk tovább balra és ott elérjük a dzsungel szélét. Mielőtt kiérnénk a folyó partjára, a bokrok közül hirtelen előugrik a *Nontoonyt*-sziget rettentő varacskos disznóinak egyik példánya, amelyek arról ismertek, hogy életük árán is védik a territóriumukat. Hátha el tudunk szaladni mellette... Hát nem sikerült. A disznó támadásra lendül és... ó jaj, Patti, hát mit csináltak veled?! (ez a dolog egyébként abszolút nem ismeretlen számára). Szóval valamilyen más módszerhez kell folyamodnunk, hogy elbánjunk a malaccal. Mint idáig már oly sokszor, ismét a ruhatárunk egyik darabja lesz a segítségünkre: a melltartó. Ez úgyis teljesen felesleges eszköz — vegyük le (REMOVE BRA) és tegyük bele a kókuszdiókat (PUT COCONUTS IN BRA). A parittya készen áll, most már csak hozzá kell vágni a röfihez (THROW BRA). Telitalálat! A malac beszédült a folyóba — a program meg felhívja a figyelmet, hogy észrevettük-e, hogy az utóbbi időben milyen gyors ütemben fogy a ruházatunk...

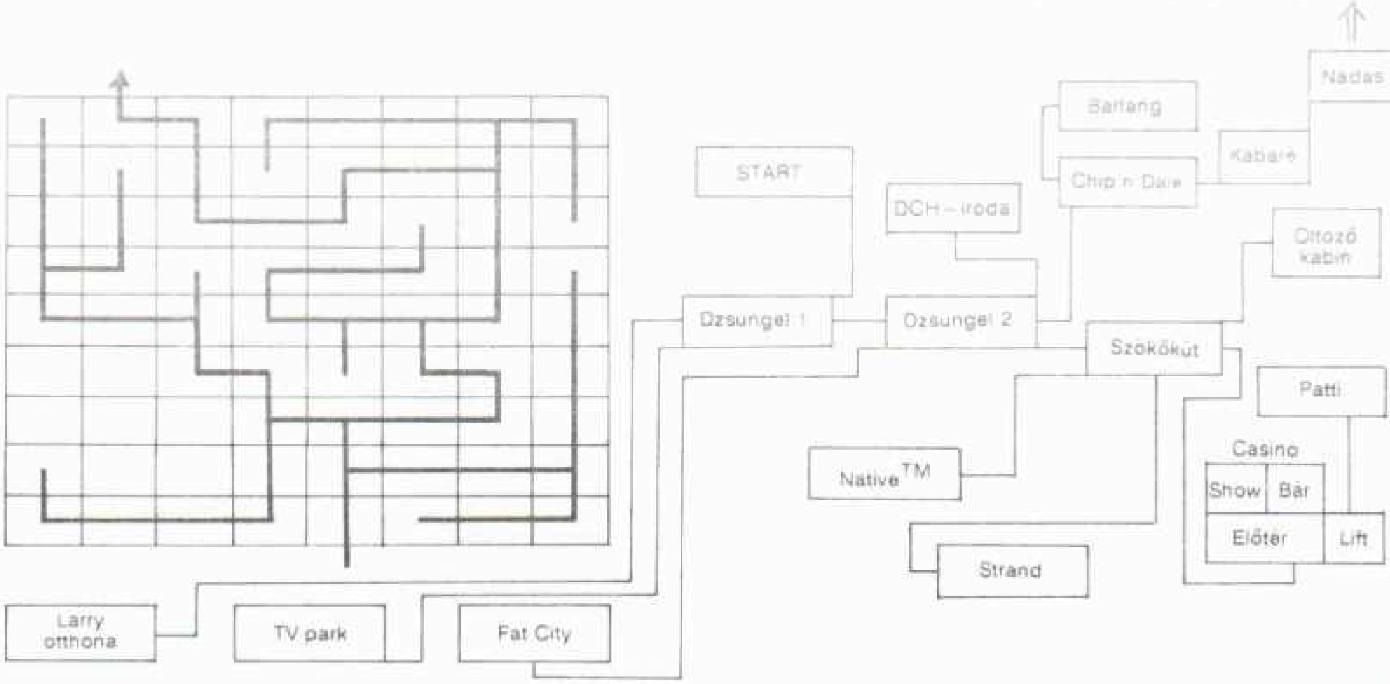
Továbbhaladva az ösvényen elérjük a folyót. Ezen fogunk továbbjutnia az áhitott cél felé — természetesen nem úszva, mert lehet, hogy a folyó hosszabb, mint az Amazonas. A nádasban egy tuskó lebeg a víz színén, ezt fogjuk meglovagolni (ami természetesen megint nem lesz ismeretlen Patti számára). Először is lökjük be a sodrásba (PUSH LOG), aztán másszunk fel rá (RIDE LOG). Most egy hosszú arcade-rész következik, amelyben ide-oda kell kerülgetnünk a szembejövő hordalékfákat és krokodilokat. A folyón egy villogó pont mutatja, hogy éppen hol tartunk — azt meg mindenkinek a csapongó fantáziájára bízzuk, hogy vajon mire is emlékeztet ez a térkép...

Miután átvergődtünk a folyón egy csendes lagunába érkezünk. Túlságosan is csendes... Nemsokára egy háló zuhan a nyakunkba, amit másodpercek múlva két hosszúhajú amazon is követ. Miután egy szép kis egységcsomagot készítettek Pattiból, a hátukra kapják és megindulnak vele ismeretlen céluk felé. Nemsokára megérkeznek velünk az amazonok falujába. Most mi történik velünk? Hová visznek bennünket? Hogyan találjuk meg Larryt? (Hol találunk itt egy fodrászt?) Amikor a sötétség lassan eloszlik a szemünk elől, valami azt súgja, hogy nem vagyunk egyedül. Hopplá! Hiszen itt van Larry! Vele üldögélünk egy bambuszketrecbe fellógatva. A viszontlátás örömét természetesen nem csökkenti, hogy kissé kellemetlen helyzetben találkozunk ismét. Hosszú magyarázkodás következik, majd Larry figyelmezteti Pattit, hogy mielőbb gondoljon ki valami okosat (**Ebből is látszik, hogy Larrynek egy kissé túlzott elvárásai vannak a másik nemmel kapcsolatban... — CoVboy**), mert ezek a bennszülöttek valami főzéshez készülődnek és gyaníthatóan az ifjú pár lesz a menü... A ketrec alatt valami hatalmas üst van, a benne kavargó lötyő pedig egy cseppet sem bizalomgerjesztő — ha sokat teketóriázunk, akkor mindjárt megjelenik a kunyhó ajtajában a Nagy Sámán Anya és belebűvöl bennünket ebbe a kotyvalékba. Most eljött az ideje, hogy alkalmazzuk azt a kis mágiát, amire egy nőnek néha szüksége van az életében ugyebár: használjuk azt a bizonyos ceruzát (USE MARKER). Patti egy mágikus ajtót rajzol a levegőbe (reális a játék...), amibe mindketten bemásznak és ezzel megmenekülnek az életveszélyből... De hova jutnak hőseink?

A játék innen most már teljesen átmegy idiótába, amelyet valószínűleg csak azok fognak igazán élvezni, akik ismerik a többi **Sierra**-játékot. Először egy hosszabb zuhanás következik a semmiben, ami alatt Larry éles szemmel rádöbben, hogy ő most zuhan, majd rövid társalgás következik arról, hogy mikor fognak végre megérkezni valahová. Aztán vált a kép és egy díszletet látunk, ahol éppen a **POLICE QUEST** c. játék forgatása zajlik (hihihi) — aki ismeri, nagyon nagyot fog nevetni. A következő pillanatban ide zúdul be Patti, átveri a díszletet, majd Larry is megérkezik, aki azért vigyáz arra, hogy szét ne tapossa *Lytton* városát. Miután magukhoz tértek és fogalmuk sincs róla hogy hol is vannak, felfelé lehet folytatni az utat, ami egy kelléktárba vezet. Itt különféle QUEST-ek díszleteit (taxi a **LARRY 1**-ből, ügynökök a **SPACE QUEST II**-ből, *Monolith Burger* embléma a **SPACE QUEST III**-ból, stb.) és címképeit láthatjuk. Meg természetesen egy kollekciót a római számokból... Innen jobbra a **SPACE QUEST**-be érkezünk, ahol éppen súlytalanság uralkodik, szóval ide-oda fogunk szállingózni. Ússzunk oda Pattival a géphez és amikor fejjel lefelé áll (mármint Patti), kapcsoljuk ki (TURN OFF MACHINE). Mivel az antigravitáció megszűnt, ismét kellemes lesz a találkozás az anyafölddel... Tovább haladva jobbra a **KING'S QUEST IV.** forgatásába csöppenünk bele, ahol egy bizonyos szőke parasztlány éppen egy bálna nyelvén akar felmászni, de mindig lecsúszik róla... A háttérből Roberta Williams rendezőnő ad utasításokat, hogy próbáljon több érzéssel, nagyobb odaadással lepottyanni meg úgysem fog soha feljutni — aztán észreveszi Pattiékat és magához inti őket. Itt rövid eszmecsere következik, miközben Patti elmondja hányattatásait és Larry is végre elmondhatja egyszer, hogy ő Larry, Larry Laffer — mindennek az a vége, hogy Roberta felbérli őket, írják meg Larry élettörténetét adventure-játékban. A következő helyszín egy kis hegyvidéki ház, tengerszemre nyíló terasszal: Patti napozik, míg Larry őrülten kódolja az életét egy Sierra Adventure interpreterrel és nagyon boldogok, amikor sikerül kisütniük, hogy nevezzenek el egy bizonyos vendéglátóipari egységet mondjuk *Lefty* bárjának... és így végződik a trilógia utolsó része.

Na ugye, mi megmondtuk az elején, hogy rettenetes marhaság ez a játék — kár volt elolvasni ezt a sok betűt, hihihi. További **LARRY**-játékról egyelőre nem érkezett hír, viszont puszta ijesztgetésből még elmondjuk, hogy jó néhány újabb **Sierra**-játék látott napvilágot a közelmúltban: a **CODE NAME: ICE MAN** még a régi szerkesztővel készült, valószínűleg egy régebbi visszatartott program; a **POLICE QUEST II. (THE VENGEANCE)** már az újjal készült, amelyben *Sonny Bonds* rendőr tovább folytatja nevetséges hajszáját Lytton városának bűnözői ellen; a **COLONEL'S BEQUEST** egy új sorozat első darabja; a **CAMELOT QUEST (SEARCH FOR THE HOLY GRAIL)** a mondabeli Artúr király kalandjait dolgozza fel, kábé azon a szinten, mint mondjuk a "Gyalog-galopp" c. nagyszerű film. További játékaik kerülnek piacra kb. november magasságában (egyelőre csak IBM PC-n, de nemsokára jönnek Amigán is): mindenekelőtt jön a **SPACE QUEST IV. (ROGER WILCO AND THE TIME RIPPERS)**, amiből kiderül, hogy mit művelt *Roger Wilco*, miután letette a Földön a két fickót az *Andromeda*-ból (**Csak már itt lenne...! — CoVboy**) — remélhetőleg ez a rész is akkora marhaság lesz, mint az előző három; jön a **KING'S QUEST V.** része *Daventry* földjének mesebeli szereplőivel és vagy 10 megányi képpel; a KQ-sorozathoz hasonló egy másik új program Roberta Williams-tól: **MIXED-UP MOTHER GOOSE**; jön a **MANHUNTER** folytatása is **MANHUNTER 2 (SAN FRANCISCO)**. Most már csak a **LARRY 4**-től kell tartanunk, mert az biztos, hogy a Jóisten sem menti meg a világot a Sierra további idióta játékaitól.

Majdnem elfelejtettük: a megoldásért köszönet küldetik Pécsre, **Roy Batty**-nek, aki már akkor elküldte, amikor a játék Amigán még be sem jött az országba (CoVboy legnagyobb örömére, természetesen). Hiába, PC-n azért mégiscsak kényelmesebb egy ennyit töltögető játékkal játszani...



Plus4 sarok

(Bárdos Gábor, Arlóról folytatja az előbbi számban megkezdett "PLUS4-saga"-ját. Ha még egy 28 oldalas levelet ír vagy esetleg egy idétlen percünkben megpróbáljuk leközölni azt a PSYLON-térképet, amit küldött ("The Big Puzzle" névre keresztelte), akkor valószínűleg ebből lesz a NEVERENDING STORY... — CoVboy)

COPS & ROBBERS

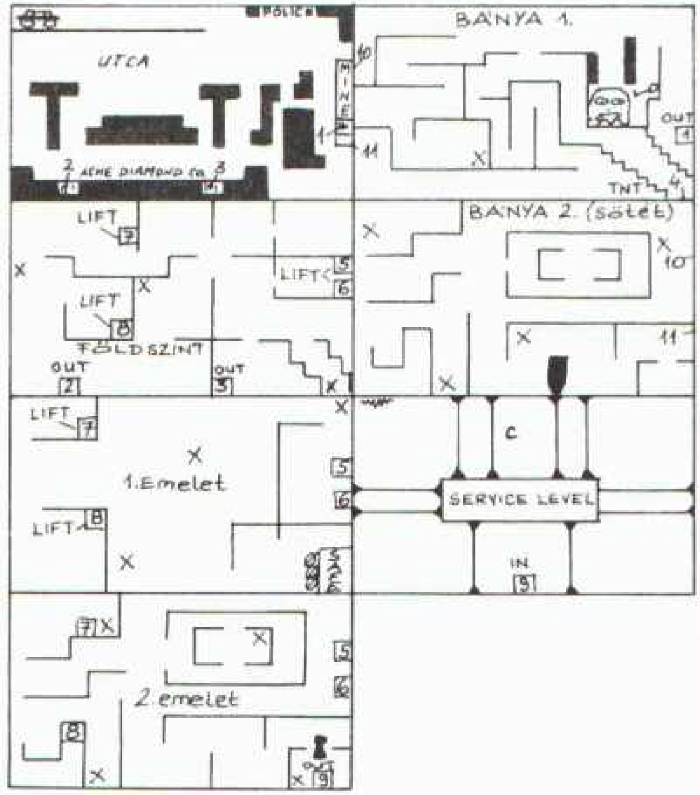
Irányítás: JOY 1 vagy '**A**': fel, '**Z**': le, ',': balra, '.': jobbra, '**SPACE**': tűz Kerettörténet: BIG STUPID elhatározza, hogy kirabolja a BANK széfjét, mivel venni akar egy AMIGA 500-at. Le is parkol a főutcán, a rendőrség mellett (ez BIG nevére vall), majd elindul rámolni. A kocsihoz vissza kell vinnünk egy, vagy több drágakövet, miközben feltankolhatjuk zsebünket tölténnyel, mert le kell lövöldözni az igen barátságtalan lényeket. A kövek X-szel (úgy, mint tóxár) lettek a térképen jelölve.

A MEN felirat életeinket, a töltények pedig tárunk állapotát jelzik. A SCORE és a HISCORE elmagyarázása nagyon bonyolult, így erre nem térek ki, csak annyit erről, hogy a drágakövek felvételével (100-800), lények (zsaruk, szellemek) kiirtásával (50) és a széf kinyitásával tudjuk értékét növelni (ez utóbbi 5000-et ér).

BIG STUPID a kocsija mellett álldogál. Vigyük a bánya (MINE) alján lévő IN feliratra. Most a bányában vagyunk, ahol a hekusok helyett szellemek szálltak ránk. A főbányarém nem mozog. Vegyük fel a TNT-t, majd lőjünk a rémbe. Elkezd villogni, majd elpárolog. Alatta 2 követ és egy kulcsot lelünk. Ez nagyon jól jön, vegyük fel. A bányában van még egy kő, vegyük el ezt is. Bal oldalt két ajtó is van, távozzunk az egyiken. Ezen a helyen némileg sötét van, valaki eloltotta a villanyt. Vegyük fel sorban az itt díszelgő köveket, majd menjünk vissza a bánya első részébe. Jobb oldalon, alul van egy ajtó, ezen surranjunk át a másik helyszínre. Itt már kellemes, világos hely van, liftekkel körítve. A liftek itt szerencsére sosem romlanak el, csak elfoglalják őket. Szedjünk össze itt is minden követ, majd próbáljunk ki egy liftet. A lift a rajta lévő nyíl irányába elindul, és kinagyítva látjuk, hogy STUPID bamba álarcos képpel ácsorog a liftben. Érkezés után az 1. emeleten vagyunk. Gyűjtsuk be szeretettel a köveket, majd liftezzünk megint feljebb (a vállalkozóak próbálgathatják az itt lévő széf kinyitását). Ez a pálya már ismerős (ilyen a bánya második része is), itt is szórakozik valaki a világítással. Szedjük fel a drágaköveket, majd próbáljuk bele a nálunk lévő kulcsot a kulcslyukba (az ajtót lefelejtették). Épp beleillik. Itt is egy kő, és egy ajtó. Menjünk be! Ez a pálya nagyon fontos. Menjünk fel a "C" betűhöz! Ha BIG fejét belevisszük a "C"-be, a bal felső sarokban megjelenik egy kód! A nagyeszűek már rájöttek: ez a széf kódja. Gyorsan pergessünk le a széfhez, majd nyomjuk bele a kódot. Egy kis hangpróba után 5.000 ponttal gazdagabbak lettünk. Irány a tragacsunk! Pároljuk be a szerzeményeinket a saroglyába! (**Tessék? — CoVboy**) Megjelenik a szokásos WELL DONE! púder (vagy nem, mert nem szedtünk össze minden követ), majd újból próbálkozhatunk (ha valakinek még van kedve), de STUPID és a játék felgyorsul.

Néhány könnyítés:

POKE 11662,234: POKE 11663,234 — végtelen lőszer
POKE 4435,97 — látni a bánya második részében
...sérthetetlenség a 100+4/3-ban! (hehe...)



Jelmagyarázat

X — drágakövek
⊸ — kulcs
(kulcslyuk jel) — kulcslyuk
C — a széf kódjának mutatója
1–11 — ajtók
TNT — robbanóanyag

Kis rakás poke

JET SET WILLY (másik változat)
POKE 10848,234: POKE 10849,234: POKE 10850,234 — nincsenek lények
POKE 11869,173 — az idő megáll
POKE 10862,234: POKE 10863,234: POKE 12891,234: POKE 12914,234: POKE 12892,234: POKE 12915,234 — sérthetelenség
Újraindítás: SYS 10752

KING OF KINGS
POKE 9680,234: POKE 9681,234 — hibázásnál átjutunk a következő szintre
Újraindítás: SYS 8128

KRAKOUT PLUS/4 (TCFS)
POKE 5706,173: POKE 5976,173: POKE 10074,173: POKE 10456,173 — végtelen labda

MONTY ON THE RUN
POKE 11569,76: POKE 11570,29: POKE 11571,45 — sérthetetlenség

SKYHAWK
POKE 4763,234 — örökélet
POKE 5673,234: POKE 5674,234 — végtelen rakéta
POKE 6452,234: POKE 6453,234 — végtelen üzemanyag
Újraindítás: SYS 4176

MR PUNIVERSE
POKE 10952,234: POKE 10953,234: POKE 10954,234 — az 1. irányú ágyúk nem lőnek
POKE 10962,234: POKE 10963,234: POKE 10964,234 — a 2. irányú ágyúk nem lőnek
POKE 13003,234: POKE 13004,234: POKE 13005,234 — nem fogy a levegő

VIDEO MEANIES
POKE 7968,76: POKE 7969,53: POKE 7970,31 — sérthetetlenség a faltól
POKE 7444,173 — végtelen energia
POKE 6964,234: POKE 6965,169: POKE 6966,n — a háttér kódja, a sötét pályán el tudunk igazodni
Újraindítás: SYS 10768

WALAKI
(A TPPC töréshez sok szerencsét kívánok, mert a POKE-ok bevitele enyhén szólva nem leányálom)
POKE 14336,173 — végtelen pénz
POKE 22708,234: POKE 22709,234 — sérthetetlenség
Újraindítás: SYS 20415

PROJECT NOVA
POKE 10888,234: POKE 10889,234: POKE 10890,234 — végtelen energia

ROBIN TO THE RESCUE
POKE 8452,234: POKE 8453,234 — örök idő
Újraindítás: SYS 9984

SWORD OF DESTINY
POKE 8878,165: POKE 10401,165: POKE 13065,165: POKE 13067,165 — végtelen energia
Újraindítás: SYS 15896

SUPER GRAN
POKE 8443,234: POKE 8444,234: POKE 8445,234 — végtelen pajzs
POKE 12644,76: POKE 12645,169: POKE 12646,42 — örökélet a 3. pályán
POKE 11060,234: POKE 11061,234: POKE 11062,234 — a helikopter nem bombáz
POKE 11045,234: POKE 11046,234: POKE 11047,234 — a víz nem emelkedik
Újraindítás: SYS 4950

ROCKMAN 1.
POKE 8513,96 — sérthetetlenség
Újraindítás: SYS 4144
Sérthetetlenség rutin (arra jó, hogy sérthetetlenek legyünk, de ha kell meghalhassunk beszoruláskor). A rutin indítása: G 1043, BASIC-ből: SYS 4163. Vezérlés: 'Q' - sérthetetlenség; 'W' - meghalunk. A rutint átírhatjuk a memória más részére is, pl.: 065E-től (16K-nál célszerű).

```
>4000 78 A9 0D 8D 14 03 A9 40
>4008 8D 15 03 58 60 A5 C6 C9
>4010 3E D0 08 A9 60 8D 41 21
>4018 4C 0E CE C9 09 D0 F9 A9
>4020 20 8D 41 21 A9 01 8D 91
>4028 03 4C 0E CE
```

Néhány különleges bevitelű "csemege":

ALIENS (ABSURD törés, kezdőképpel)
Sorrend: 1. Betöltés (mivel a játékot be szokták tölteni a játszás előtt); 2. MONITOR; 3. A 1E16 JMP $800A; 4. RUN; 5. MONITOR 6. A 10FA JMP $800A: RUN; 7. POKE 7664,234: POKE 7665,234 (végtelen lőszer mindenkinek); 8. POKE 7438: POKE 7439,234 (örök energia mindenkinek); 9. SYS 16400

A.C.E.+4
(Ez akkor jó sorrend, ha a listában CRACKED BY SUPY & TIBI felirat van, de a POKE-ok más verzióra is bevihetők)
1. Betöltés; 2. MONITOR; 3. A 10FA JMP $800A; 4. RUN; 5. POKE 59948,234: POKE 59949,234 (végtelen üzemanyag); 6. POKE 12994,234: POKE 12995,234: POKE 12996,234: POKE 12957,234: POKE 12958,234: POKE 12959,234 (végtelen lőszer, mindegyik); 7. SYS 18432

TOM THUMB (KINGSOFT)
(Akkor jó a sorrend, ha az indítási cím 22528 — BASIC-ben)
1. Betöltés; 2. Indítás; 3. RUN/STOP + RESET; 4. G 5800; 5. RUN/STOP + RESET; 6. G 5800; 7. RUN//STOP + RESET; 8. A 35CD NOP (örökélet); 9. >1C67 EA EA EA (sérthetetlenség); 10. G 5800; 11. RUN/STOP + RESET; 12. G 5800

Néhány észrevétel a CoV-ban megjelent leírásokhoz:

ELITE

- A DOCKING COMPUTERS ára 1.000 credit (nem pedig 1.500, ahogy a leírásban szerepel)
- Az energiabankok 10-15 másodperc alatt — finoman szólva — nem teljesen töltődnek fel (jó, ha félig).
- Az E.C.M. felesleges, mert a rakétákat szét is lehet lőni (én mindig így szoktam)
- A BOOMBY-CSORY féle ELITE-nál az ESCAPE POD a '**HOME**' gombra indítható (lehet, hogy a többinél is!) Plus/4-en.
- Ha a rakétát betöltjük ('T'), de úgy döntünk, hogy lézerrel lőjük szét a célt, vegyük ki a rakétát ('V'), mert a szétlőtt tárgyért különben nem kapunk pénzt (a gép TARGET LOST feliratot ad).
- Van, amikor a DOCKING COMPUTERS elromlik (zúgó hangot ad), ekkor nem célszerű használni, mert úgy irányíthatja a hajót, hogy a *Coriolis* nyílásánál felrobban (tapasztalat).

TIR NA NOG

- A virág átverésekor a Plus/4-es változat is kifagy, ezért nem célszerű a következő helyekről a másikra közlekedni (teleportos ajtók használatával meg lehet oldani): BADHELM—PLAIN OF LIES; STORMBASE/LON LIATH; GLASHMARS/MR CLACHAN; LAVA FLATS/STIGE WARRENS (ezeken az említett helyeken az történik, mintha átvertük volna a virágot, mert a forduló után virág van).
- STORMCAVE-ben, ha meghalunk, és a halál előtt elfordultunk, úgy hogy a kijárati ajtó szemben van és SIDHE bement az elágazásba (az ajtó elé), a program kimerevedését tanulmányozzuk (jó állás esetén jelzős szerkezetek is szóba jönnek, mint nekem is).
- Az 'F2' (64-en 'F3') a PAUSE funkcióra szolgál.
- Nincs SIDHE a következő helyeken: BADHELM, STORMBASE, GLASHMARS, TIR FALAMH, LIBRARY, AN LIN THE NET, CEARDACH CALUM egyik felén, RUAD'S RETREAT.
- BONES ott található, ahol SIDHE szobát bérel, így jelzi, hol van veszély.

Néhány szó a packerekről:

A 100+4/3-ban a POKE-oknál az szerepel, hogy a crackerek "védelmet" helyeznek el a programokban. Ez nem védelem, hanem a lemez, kazetta és a memória kapacitásának (és a betöltés idejének) javítására szolgál, neve PACKER, COMPACKER, COMPRESSER stb.
A memória jó kihasználására jó példa a WINTER EVENTS egyik változata. Ebben együtt van a címkép, megnyitó, menü, 4 sportág és éremkiosztó.
A PACKER-t fel lehet ismerni a következőkről:

- A program RUN-nal indul.
- A listában SYS 4136, 4133, 4112, 4125, 4128, 4113 vagy egyéb 4100 és 4300 közötti érték van (MAT'S COMPRESSER: SYS 4293).
- Az indítás után színeződik a keret, a háttér, vagy recsegést hallani (kellemesebb esetekben a kép-előállítás egyik regiszterébe irkál) érzékelünk.

A mai programok általában már mind "kezelve" vannak 1-2, sőt akár 4-5 packer-rel. 64-en is láttam több tömörítőt — elég lesújtó élmény volt: a lassúsága őrületbe kergetett, pl. PLATOON, INFILTRATOR. **(Talán nem a 3-4 éves programok elején levő cruncher gyorsasága a mérvadó 1990. végén... — CoVboy)**
Ha olyan programban akarunk turkálni, amelynek elején van egy packer, és a prg. resetelés ellen is védve van, a packer kifejtőjét meg kell "műteni". Meg kell keresni, hol akarja a packer kibontás után elindítani a programot ($1000-1200 között kell keresgélni valahol).
Ezt a címet általában $1080-1090-ig, 10F0-1100-ig és 1110-1125-ig kell keresni, majd ha megvan, átírni JMP $800A-ra (meleg reset), azután beindíthatjuk a packert is. Ha elvégezte a munkáját, megnézhetjük, van-e még a programon több tömörítő.
Miután elvégeztük a packerek "fésülését", megkereshetjük, hol írja át a kurrens program a RESET-vektort (H 1000-végcím FC FF).
Ha a monitor nem talál címet, annak oka többféle is lehet:

- A ROM alatti RAM is tartalmazza a programot, de elfelejtettük átírni a ROM/RAM mutatót (ez a MONITOR-ra vonatkozik), ami a >7F8 címen van — ha ide $80-at írunk, akkor a RAM lesz felül, ha $00-t, akkor a ROM.
- Nem közvetlenül a RESET-vektorra hivatkozik a program, hanem ciklusban, $FFF0-tól, vagy $FF00-tól írja át a memóriacímeket (ez elég piszkos megoldás, nem emberi programozástechnikára vall). Ilyen pl. az **EMPIRE OF DEMONS**.

Ha megtaláltuk a megfelelő helyet, írjuk át a RESET rutin kezdőcímét $FFF6-ra (célszerű megnézni, hogy a RAM-ban mi kezdődik ezen a címen, ha STA $FF3E, akkor rendben).
Ezen egyszerű manőverek elvégzése után már nyugodtan lehet visszafejteni a programot (csak el tudjuk indítani, ami egy érdekes program esetében nem mindig sikerül elsőre, pl.: **ALIENS, HEKTIK, TOM THUMB, ACE 2.** Ennyit a packerekről.

Végezetül jó sörözést kíván: Gabi, egy hű Plus4-es csávó.
(Itt ért véget BAG mester első levele, amit a TőkösMákosnak küldött. A másodikban az a bizonyos PSYLON-térkép volt — ki van csukva, hogy azt le tudjuk közölni: kb. akkora, mint Pest megye... Egyébként mondd csak Gábor, nem akarsz véletlenül egy "PLUS4 Világ"-ot megjelentetni?... — CoVboy)

A múltkoriban PIGMY megírta, hogy melyik 64-es programokat konvertálta át Plusira — talán érdekel valakit, hogy melyek azok (lemezeseknél oldalszámmal): ARROW OF DEATH (adventure), AZTEC TOMB (adventure), BARD'S TALE 3. (RPG/4 oldal), BATTLE CHESS (sakk/2 oldal), BORROWED TIME (adventure/2 oldal), CHESSMASTER 2000 (sakk/1 oldal), COLOSSUS 2.0 és 4.0 (sakk), DIGI DRUMS, DIGI DRUMS II, DISK DOCTOR (lemezkezelő), DISK TOOL 2.0 (lemezkezelő), DRILLER (adventure), ELAN (programnyelv), ELITE, ERIK THE VIKING (adventure), FLIGHT SIMULATOR II (szimulátor/1 oldal), GAME MUSIC 1-9, GREMLINS THE ADVENTURE, MEGALOAD V1-V4 és M+ V2 (turbók), MICROCHESS #3 (sakk), MICRODISCO, MICROLATIN, MICRORHYTHM, MICROTUNED, MICROVOCALS, MONOPOLY (társasjáték), MYCHESS 2.0 (sakk), RED MOON (adventure), REVS (autóverseny), ROBIN OF SHERWOOD (adventure), S.A.M./SAY IT (beszéd), SARGON II-III. (sakk/1 oldal), SECRET MISSION (adventure), SPIDERMAN (adventure), TASS TIMES (adventure/2 oldal), THE HOBBIT (adventure), THE JET 2.0 (szimulátor/1 oldal), TIR NA NOG (adventure), UNDERGROUND NETWORK (lemezkezelő), WIZARD OF AKRYZ (adventure).

TökösMákos

Nightmare On Elm Street (C64)

"Hi fiúk!
Újra megörvendeztetlek titeket egy részletes programismertető-leírással. Már megint egy film alapján készült stuff: **NIGHTMARE ON ELM STREET**. A grafika átlagos, de nagyon élvezetes játék. A hanghatások is tűrhetőek és Freddy arcképe csodálatos. K. CoVboy! Nem számítottam a leveledre (**Az ember mindig jobbra számít... — CoVboy**), annál jobban örültem neki. Kösz! (Bekeretezteltem stb.) **Kama Tamás** (KAXA), Kaposvár"

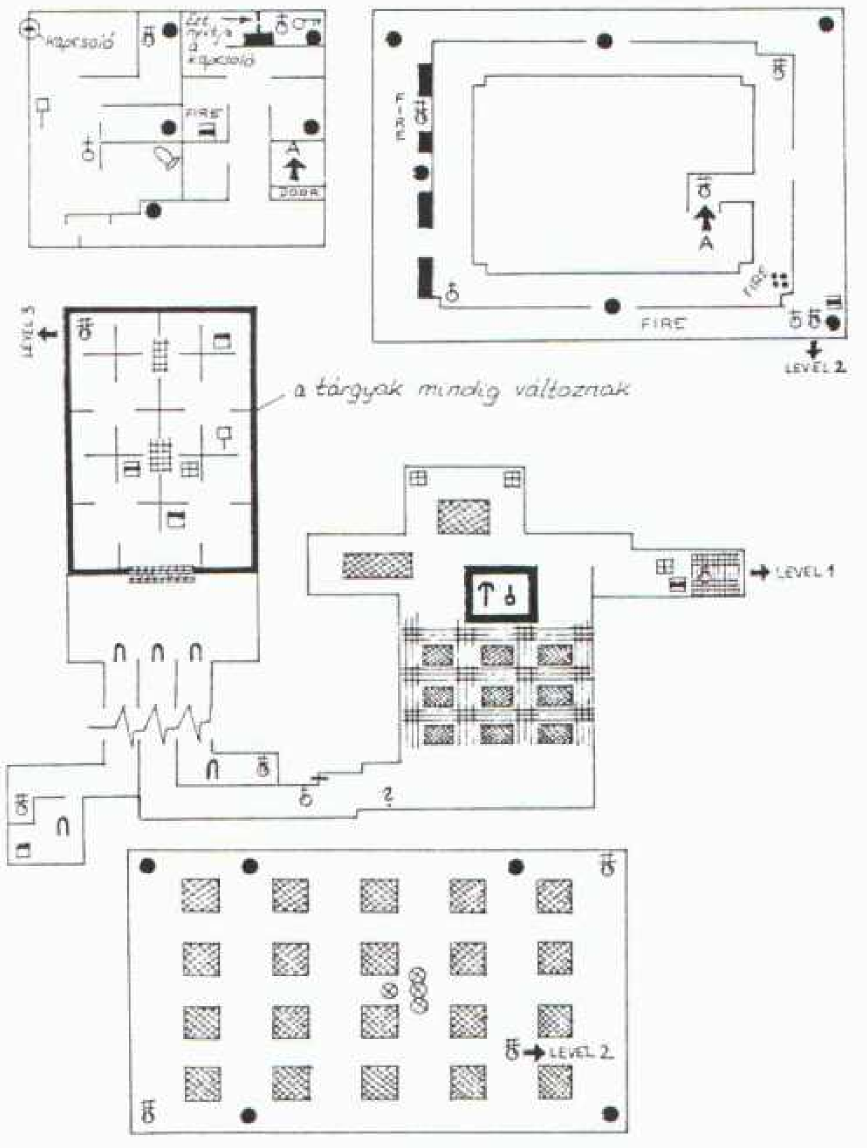
Hogy a játékban mit kell csinálni, azt kissé nehéz elmondani, ezért csak tippzeket tudok adni, ill. hogy egyes dolgok mire jók. Ne feledjük, hogy a játék az álomban játszódik, halál és élet között.
Hét főszereplője van a game-nek (és minden szereplőnek egy jó tulajdonsága).
Kincaid: Az ő képessége az erős ütés.
Kristen: Karate rúgás.
Will: Villám (ez a leghatásosabb).
Nancy: Idő fogyasztás (talán őt a legérdemesebb választani, hiszen ezt a funkciót egy tárgy sem pótolja — legalábbis eddig).
Taryn: Varázskések (mint a villám).
Eme öt közül választhatunk magunknak embert ill. képességet. A további szereplők:
Soey: Ő az áldozat, őt kell megmenteni.
Freddy: Csak úgy tudjuk legyőzni, ha mindegyik társunkat összeszedtük.

Tárgyak funkciói:

Szentelt víz: A szörnyek elpusztítására jó, használata: vágjuk nekik.
Tőr: Mint az előbbi, hentesmunka.
Kávé: Visszaállítja lelkünket (soul).
Baseball ütő: A csontvázak ellen.
Golyók: Későbbi használat bizonyos fegyverekkel.
Kulcs: Vajon mire?
Elemek: Későbbi használat, energia fegyverekbe.
Láda: Néhány ládában kincs, néhányban csapda!
Altatószer: Visszaállítja lelkünket és energiákat.
Érmék: Későbbi használatra. Gyűjteni kell amennyit csak lehet.
Mágnes: Elátkozott tárgy, dobjuk el, mihelyt lehet, egyébként ha ráállunk, egyből felvesszük és kiszórja egy tárgyunkat.

Néhány jótanács:

- Minden kapcsolóhoz érjünk hozzá.
- A gép sok jó tanáccsal ellát minket, érdemes lefordítani.
- A nulladik pályán meg kell találni *Freddy* házát, mielőtt ő találna meg minket. A háznak véletlen elhelyezése van, ismertetőjele az öt világos ablak.
- A gép kimenti a játékot minden egyes szintváltásnál.
- Sok a meglepetés, óvatosak legyünk.
- Az első pályán csontvázak, a másodikon tolókocsik, a harmadikon szellemek üldöznek.
- '←' a játékállás mentése/töltése, 'D' az aktuális tárgy eldobása, '1-7' az aktuális tárgy kiválasztása (egyszerre 7 tárgy lehet nálunk).



Jelmagyarázat

- ● — érmék
- ⊞ — elemek
- ⊟ — golyók
- kés
- szenteltvíz
- ütő
- kulcs
- létra
- mágnes
- láda
- altatószer
- FIRE — tűz
- vasrudak
- álló objektumok

Scroll-rutin (C64)

"Hello CoVboy!
Megint magasztos hangulatban vettem kézbe új leveled. Valamelyik nap összedobtam egy scroll-rutint. Szerintem elég jó, az ismertetés rövid, de velőtlen. A programot negyvenötször átnéztem, szerintem tökéletesen működni fog. Remélem, hogy a kezdő, gépi kódot tanuló programozók hasznát veszik programjaikban, de szerintem ötletcsinálónak is megteszi. Vagy nem? (**Miért ne? — CoVboy**) Maradok tisztelettel: **Polcz Péter**, alias DESTROY Software Inc. Corp. TM stb."

A rutin normál karaktereket scrolloz a harmadik sorban, egy a keretre kifutó fehér rasztercsikon belül (csak a csík megy ki a keretre, a betűk nem!). Az indítás SYS 49152-vel lehetséges. Teljesen megszakításvezérelt, tehát a scroll futása mellett futhat akár BASIC program is. A rutin 256 karaktert scrolloz, amelyeket dec. 50000-től helyezhetünk el a memóriában. A kiakadás nem valószínű, de az indítás előtt "takarítsunk" egy kicsit, nehogy valami értékes saját stuff elvesszen. A működés közben a rutin négy byte-ot használ belső tárolóként, ezek közvetlenül a VIDEO RAM után állnak. Funkciók:
2024: Mutató, a legközelebb a képernyőre kerülő karakterre 50000-hez képest.
2025: Az 53270-es címen lévő VIC regiszter legalsó három bitjét tárolja.
2026: A rasztercsík "kezdet-vég" mutató, az éppen aktuális szint tartalmazza.
2027: Jelzőbyte, amelyet ha 1-nek észlel az órajel IRQ, a képernyő harmadik sorát balra eltolja és belépteti az új karaktert.

```
 >=$C000
 >SEI
 >LDA #0
 >STA 2024
 >STA 2026
 >SYA 2027
 >LDA #7
 >STA 2025
 >LDA #144
 >JSR $FFD2
 >LDA #147
 >JSR $FFD2
 >LDA #27
 >STA 53265
 >LDA #129
 >STA 53274
 >LDA #<IRQ
 >STA $0314
 >LDA #<IRQ
 >STA $0315
 >LDA #50
 >STA 53266
 >LDA #0
 >STA $D020
 >STA $D021
 >CLI
 >RTS
IRQ>LDA 53273
 >STA 53273
 >BMI RAT
 >LDA $DC0D
 >CLI
 >LDA 2027
 >BNE TOL
 >JMP $EA31
TOL>LDA #7
 >STA 2025
 >LDX #0: STX 2027
T1>INX
 >LDA 1104,X
 >STA 1103,X
 >CPX #39
 >BNE T1
 >LDX 2024
 >LDA 50000,X
 >STA 1104+38
 >INC 2024
 >JMP $EA31
RAST>LDA 2026
 >BNE T2
 >LDA #1
 >STA $D020
 >STA $D021
 >STA 2026: DEC 2025
 >LDA 20255
 >STA 53270
 >LDA #80
 >STA 53266
 >LDA 2025
 >BEQ END
 >LDA #1
 >STA 2027
END>JMP $FEBC
T2>LDA #0
 >STA $D020
 >STA $D021
 >STA 2026
 >LDA #3
 >STA 53270
 >LDA #50
 >STA 53266
 >JMP $FEBC
 >END
```

Nuclear War (Amiga)



"Kedves CoVboy!
Már reinkarnálódásom előtt akartam neked levelet írni, de nem volt miről. Először egy Plus/4-esem volt, de miután megláttam egy Amiga-t (némi szemguvadás és lélegzetelállás után) eldöntöttem, mi lesz a következő kiadásom. (Lett is!) A gép eladása után (amit pár hónapi Commodore-komplexus kísért), szert tettem egy 500-as gépre. (A szüleim pedig nagy adósságra.) Később rendeltem hozzá programokat (ingyen!), szóval most már van miről írni. Cső. Fecsó (**Mizák Ferenc**), The Homo Ludens, Budapest"

A **NUCLEAR WAR** egy érdekes stratégiai játék. A bejelentkező képernyőn kiválaszthatjuk a sok ismert politikus közül azt a max. 4 embert, akivel játszani fogunk. Ha nem választjuk ki az ellenfeleket, akkor a gép véletlenül állítja össze a csapatot. Az arcképük állandóan mozog, a nevük a kép alatt van, elolvasásuk elég humoros dolog lesz. (**Az én kedvenceim Infidel Castro és Mao The Punk — CoVboy**) A továbbiakban rá kell lőni a címfeliratra. Ezután betöltődik egy képernyő, amin a háborúban szükséges dolgokat láthatjuk:
A négy politikust mindenki felismeri majd. Először nézzük a felső két kisebb ábrát. Ha a BUILD-ra rálövünk, akkor beindul a hadieszközök gyártása, de ehhez rögtön rá kell clickelnünk a NUCLEAR WAR feliratra is. A PROP a propaganda rövidítése. Ráclickelés után ki kell választani azt a politikust, amelyiknek küldjük. Ráclickelünk a képükre, erre megjelenik az országuk. Válasszuk ki a célt és clickeljünk rá. Ezután a NUCLEAR WAR feliratot kell választani. A bal oldali két kép közül a felsővel (MISSILE) kell előkészíteni a rakétát. A négy szám mellette a kapacitást jelöli (10-100 Megatonna). Ez még nem lövi ki, csak kitolja a rakétát (ez történik a jobb felső képnél is). Természetesen a rakéta és a repülő kiválasztása után rá kell clickelni a NUCLEAR WAR-ra is. A repülőkből kétféle van: NP-1 (50 Megatonna); GR-2 (100 Megatonna). A repülő csak felszáll, de nem bombáz. Ahhoz, hogy romboljunk, rá kell clickelni a WARHEAD kép melletti számokra. Nagyobb településre célszerű erősebb rakétát lőni, ill. bombázót küldeni. Mielőtt ráclickelnénk a WARHEAD-re, válasszunk célt! Ha a GR-2-s bombázóval felszálltunk, de nincs 100 Megatonnás warhead-ünk, akkor lehet olyat csinálni, hogy először a 20 Megatonnás warhead-et használjuk. Ekkor ledob a gép 20 Megatonnányi bombát és marad a gépen 80 Megatonna. Ezt a következő ledobáshoz fel lehet használni új bombázásra. Rakétánál ilyen nincs. Ha 50 Megát töltunk ki, akkor 50-100 Megáig lehet használni, de csak egyszer.
A jobb alsó kép egy radart ábrázol. Ez kétféle lehet: L.N.D.S. és Mega Canon. Ezek aktiválásával elkerülhető (de nem mindig) a nukleáris fegyverek ellenünk való használata. Sajnos más védelem nincs. Néha ugyan a program kiírja, hogy védve van a város és ezért nem pusztul el senki. Saját városainkat nem tudjuk kilőni. (**De kár! Hát akkor mi a játék célja?! — CoVboy**)
Mindenkinek kezdetben 5-5 városa van. A városaink melletti számok a lakosság számát jelzik. A fegyverekből lehet egyszerre több is, pl. 3 db 20 Megatonnás rakéta. Ha valamilyen hadieszközből van a raktárban, akkor a szám ill. a nevük mellett kigyullad egy kis lámpa.
A játékban hátrányos, hogy a kilövések és különböző cselekmények elvégzésekor mi vagyunk az utolsók.
Ne lepődjünk meg, ha néha elsüllyed, elszáll, ill. összenyomódik a házunk vagy radioaktív bomlás miatt néha meghal egy pár millió emberünk. Jól jön egy két segítő szándék is (pl. gólya, idegenek). Ezek mindig hoznak egy adag embert. A játék végén, ha nem nyer senki, akkor betöltődik a föld képe, és nagy robbanás kíséretében szétrobban. Ha mi nyerünk, akkor felkerülünk a listára. A gép különböző szempontok szerint értékel, tehát nem biztos, hogy elsők leszünk azzal, hogy irtottuk jócskán a népet. Ha valamelyik politikus nyer, akkor egészen mókás jelenetben lesz részünk. Egy-két jótanács:
• Ne kezdjünk el rögtön össze-vissza rombolni. Menjünk rá a BUILD-re és miután bejött a földgömb, nézzük meg, ki az, aki ellenünk van.
• A népességünk növelése érdekében célszerű a PROPagandát használni.
(**Egy kissé morbid tréfa ez a játék, de ha a témától eltekintünk, akkor esetleg elég jól lehet mulatni vele — CoVboy**)

T.B.G. Risk (C64)

"Kedves CoVboy!
Alábbiakban közlöm a T.B.G. RISK leírását, amit voltál szíves "kérni" a TökösMákosba. Remélem pontosan írtam le. Üdvözlettel: **Deacsó Balázs**, Szolnok"

A játék elindítása után egy térképet kapunk és egy kardot. A kardot PORT2-ről, vagy a kurzorgombokkal lehet irányítani ('**RETURN**' a tűz). Ha a képernyő széle felé irányítjuk, eltolódik a térkép. Az iránytűvel könnyebb a tájékozódás. Miután feltérképeztük a Földet, vigyük a kardot a SET UP feliratra, ahol a 'tűz' gombra egy táblázatot kapunk, amiből a NEW GAME érdekel bennünket (aki akarja, megnézheti a demot). SHUTDOWN: kilövés. Újabb táblázat következik:
CUSTOM/U.K./ US GAME: erősségi fokozatok; LONG/SHORT GAME: hosszú/rövid játék; CONTINOUS/SEPARATE ATTACK: folyamatos/elkülönített támadás; REVERSE MAP SCROLL: hatások megmásítása; HEADQUARTERS MISSION CARD GAME: világfoglalás, különböző feladatok végrehajtása; RISING/FIXED SET VALUE: növekvő/állandó jutalomcsapatok; SELECT/RANDOM START TERRITORIES: Te vagy a gép választod ki a területeidet; LIMITED/UNLIMITED BONUS ARMIES: ehhez csak annyit, hogy ARMIES=hadseregek; SELECT/RANDOM START ARMIES: Te vagy a gép helyezi el az embereket.
Miután mindent beállítottunk az OK megnyomása után a gép megkérdezi, hogy hányan játszunk, milyen színnel, gép-e a játékos vagy ember.
A játék során különböző parancsokat kaphatunk.
Választásnál: SELECT A TERRITORY: válassz egy területet; SELECT A TERRITORY TO REINFORCE: válassz egy területet hadseregtelepítéshez.
Támadásnál: X.Y. SELECT A TERRITORY TO ATTACK FROM: X.Y. választja ki, hogy honnan támad.; X.Y. SELECT A TERRITORY TO ATTACK TO: X.Y. kiválasztja, hogy mit támad meg.
Szabad mozgásnál: X.Y. SELECT A TERRITORY TO MOVE FROM: X.Y. kiválasztja, hogy honnan mozog.; X.Y. SELECT A TERRITORY TO MOVE TO: X.Y. kiválasztja, hogy hová mozog.
A játék során főleg a PLAY funkciót használjuk. CANCEL: kiugrás; EXTEND GAME: játékhosszabbítás; SEPARATE ATTACK: egyszeres támadás; REVERSE MAP SCROLL: már említettük; ATTACK: támadás; CONTINUE ATTACK: '*The attack is halted*' esetén használhatjuk, folytatja a támadást; FREE MOVE: szabad mozgás; END TURN: fordulás, jöhet a következő.
A "CARDS" szó alatt az elfoglalt területeket érthetjük.
Az INFORMATION felirat alatt a játékosok adatait láthatjuk, a legtöbb szó már ismert, ha nem tudunk valamit, akkor ott a szótár. (**Hihi — CoVboy**)
A támadás: A már említett parancsok után 'X.Y. HOW MANY DICE: 2' kérdést kapunk (DICE: erősség). Ha a DICE 1 vagy 2, akkor a veszteség, vagy a győzelem aránya kisebb, mint DICE 3-nál. Ha DICE=0, akkor 'THE ATTACK IS ABORTED' feliratot kapunk. Az erősség támadásnál max. 3, védekezésnél max. 2 lehet.
A támadás során megjelenő üzenetek: PL. CONGO LOOSES 1: Kongó vesztett 1 embert, vagy ha nincs már védő: CONGO IS CONQUERED: Kongó meg van hódítva. A RISK feliratú kártyával a parancsunkat kérdezhetjük meg. Ha sikerült nyerni, kimenthetjük a játékállást.
(**Oh, crunchoft leírás sallangok nélkül. Egyébként is imádom a stratégiákat... — CoVboy**)

Kings of the BEACH (C64)

"Tisztelt "szerkesztőség"! (CoVbojtár + Gyök 3,0625 + a szakállas) Ím, eljött a multitollak heveny támadása! Kutyám már eltávozott mellőlem (nem mondom segítettem is neki), mert állandóan szelepes a hátsó fele. Nekem C64-es (#3172-es) gépem (is) van és alighanem én vagyok az első a világon, aki original karácsonyfadísz-akasztókból készítette első reset gombját. A T. szerkesztősége(ke)t már 7+23 részen át támogattam anyagilag és most ha nincs anyagtorlódás, akkor volna valamim a "mákostészta" rovatba. ifj. Gergő Ferenc, Budapest"

Betöltés közben megfigyelhetjük játékosainkat: SINSIN és RANDY. Az alattuk lévő jellemzést mindenki lefordíthatja kedve szerint. Ezután a játék főmenüjét láthatjuk (ha eddig még nem derült volna ki, strandröplabdáról van szó).
A felső részen különböző gyakorlatok vannak: SPIKE-kal a lecsapást, SET-tel a feladást és BUMP-pal a "potyalabdák" illetve a nyitás megfogását gyakorolhatjuk. REGISTRATION (nevezés) a sátorban. PRACTICE CHAR (SINJIN/RANDY): kivel óhajtunk gyakorolni. PLAYING MODE (COOPERATIVE/COMPETITIVE): Szövetkezve vagy versenyszerűen akarunk-e játszani (szerintem nincs különbség — a szerző). MATCH LEVEL (EASY/MEDIUM/DIFFICULT): nehézségi fokozat. SOUND (ON/OFF): (ezt nem tudtam kisilabizálni) (**Szerintem ezzel lehet játékállásalemezt formázni — CoVboy**) Password: Ha kódot írunk, akkor a főmenüben a TOURNAMENT választása után különböző helyszínen találjuk magunkat. 1. pálya (—): San Diego; 2.pálya (SIDEOUT): Chicago; 3.pálya (GEKKO):Hawaii; 4.pálya (TOPFLITE): Rio de Janeiro; 5.pálya (SUNDEVIL): Australia. LOGIC ON/OFF: logika be/ki (??); CHEAT ON/OFF: csalás be/ki (talán használható — a szerző); EAT ME: minden sprite a duplájára növekszik; DRINK ME: az EAT ME-t kapcsolja ki; EXIT TO BEACH: Ez meg mi lehet? (**Nyomdahiba! — CoVboy**) MATCH: sima meccset játszhatunk, TOURNAMENT: röplabdatorna.
Sinjin mindig bíbor, Randy mindig zöld mezben tevékenykedik. A vezérlésválasztástól függően irányíthatjuk a pupákokat. A menüpont választása után egy riporter bemutatja a helyszínt és idétlenképű ellenfeleinket. Ezután már kezdhetjük is verni őket. A nyitást mindig mi kezdjük: 'tűz': alkaros nyitás, kezdőknek; 'jobbra'+'tűz': felugrásos nyitás — bele lehet jönni; 'balra'+'tűz': sima nyitás. Játék közben: 1 db tűz: lecsapás, potyalabda és nyitás fogadás alkarral, feladás csapkodáshoz; 2 db tűz (gyorsan): sánc a hálónál (általában Randy sáncol) vagy lecsapás. Néha az elérhetetlennek látszó labdák után vetődni is tudunk. Ilyenkor általában sikerül menteni. Ha ketten játszunk és megnyerünk egy poént, akkor forduljunk az ellenfél felé és nyomogassuk a tűzgombot. Ez nagyon mulatságos dolog. A szintek nehezedésével jár, hogy az ellenfél csapkodni kezd, amit csak ritkán tudunk megfogni. Ilyenkor álljunk a hálóhoz — picivel Randy mögé — és várjuk meg amíg az ellenfél feladja a labdát. Ekkor slisszoljunk ki és próbáljuk megfogni az ejtett laszbt. Ha valami nem tetszik, akkor 'F1'-gyel (Sinjin) vagy 'F3'-mal (Randy) nyugodtan járathatjuk a szánkat. Ezt gutaütésszerű toporzékolás előzi meg, s máris megyünk reklamálni. Ha a bíró egyetért a reklamálással, nyithatunk, ha nem, akkor egy sárga lap nevű emlékérmével tüntet ki bennünket. A másodszorry kitüntetés színe már piros lesz, ami pontlevonás nevű oklevéllel jár. További billentyűk még az '**R**', amivel meccs közben visszatérhetünk a főmenübe és az '**F7**', amivel megnézhetjük, hogy mit műveltünk eddig (lecsapások, sáncok, szervahibák stb. száma). Öt pontonként nem szerva-, hanem térfélváltás következik. Egy meccs egy szettből áll és egy pálya három meccsből, tehát összesen 15 meccset lehet játszanunk. Ha valaki végigszenvedi a játékot, cukorkát kap.
Hát csak ennyi. Élvezetes, könnyen kezelhető játék, szép grafikával és tökéletes animációval. A valódi sport tökéletes mása.

AdvenTour

Ez lenne a bizonyos helpline–rovat az adventure–rajongóknak, amivel a CoV 10. bevezetőjében ijesztgettünk benneteket. Így nyitásnak meglehetősen ijesztő lesz, mert a CHAMPIONS OF KRYNN leírása most elfoglalta az egészet (végül is ha elküldtétek, akkor minek üldögéljünk rajta olyan sokáig?). Mindenesetre a továbbiakban várjuk tippjeiteket és kérdéseiteket bármilyen adventure-játékkal kapcsolatban — mondjuk *"Kalandorok NEHOGY kimaradjanak!"* jeligére...

CHAMPIONS OF KRYNN (C64)

(Előljáróban annyit, hogy ennek az adventurának most két vezetője lesz, merthogy ketten küldték el nekünk a leírást: Pölöskei András, **Budapestről kezdi a műsort —** Endreffy János, **Nyíregyházáról pedig kiegészít, aztán az** 5. **küldetéstől átveszi a kalauzolást. Ez egy új szabvány: csoportos adventure, ahol a játékosok nem is tudnak egymásról... Hát akkor rajta!)**
Ez a szerepjáték (RPG vagy AD&D, ahogy tetszik) 1990-ben jelent meg az **SSI/US Gold** gondozásában. Tulajdonképpen kompatibilis, nem, inkább nagyon hasonlít a **CURSE OF THE AZURE BONDS**-ra. Lényeges különbség, hogy néhány fajta (pl. *Gnome*) teljesen eltűnt, viszont van helyette másik: a *Kender*. Van egy új osztály is, a lovag, aminek három fokozata van: a korona lovagja, a kard lovagja és a rózsa lovagja. Nagyon erős és már eleve felszerelt ember (pardon: karakter). Van egy érdekes új fegyver is, amelynek a neve *hoopak* (a fene tudja, mi lehet az!). Mindenesetre úgy néz ki, mint egy csúzli és egy bunkó keveréke (mindkettőnek használható). Két baj van vele: az egyik az, hogy csak a *Kender* faj használhatja, a másik pedig az, hogy csúzlinak gyengébb, mint a *staff sling*, bunkónak meg szintén gyengébb, mint a *long sword* — de egy idő múlva találhatunk +2-es verziót is belőle.
Na akkor következzen a leírás. A kerettörténetet mindenki elolvashatja a játék elején — vagy majd CoVboy beszúrja a soraim közé. **(János fogja beszúrni:"*Takhisis*, a gonosz istennő háborút indít a *Krynnen*, hogy uralkodó lehessen. Helytartójának a *Myrtani* nevű csúnyaságot nevezi ki. Részünkről találkozunk *Sir Karl*lal, aki megnyer bennünket a Gonosz ellen folytatott háború ügyének és ebből kifolyólag különféle küldetéseket kell végrehajtanunk).** Ezután megkapjuk az első küldetést, miszerint menjünk el *Throtl*-ba és keressük meg a *Caramon* nevű embert (pardon: ez a második küldetés). Amint kilépünk a városból, egy karavánba botlunk, amit épp egy adag sárkány fosztogat (mi sem természetesebb ennél...). Miután lekaszaboltuk őket, a karaván megköszöni a jótettet és megkérnek, hogy kisérjük el őket a faluig. Miután ez megtörtént, a program kiírja nekünk: CONGRATULATIONS! (Ez volt az első küldetés.)
Ezután talán akár el is mehetnénk *Throtl*-ba. Altassuk el az őröket SLEEP-pel. Egy kopasz ipse azt mondja:"*Caramon! Fordulj vissza! Ez csapda!*". Ettől persze nem kell megrettenünk, menjünk csak el az illetőhöz (ld. térkép). Közben aranyos dolgok várnak ránk: minden sarkon megtámadnak, majd egy katonába, egy tolvajba és egy lovagba botlunk, akik hajlandóak csatlakozni a csapathoz — a katona viszont rövidesen átáll az ellenfélhez és minket fog megtámadni (ergo kém)... Az ajánlkozókban tehát nem kell megbízni — viszont mielőtt megszabadulnánk tőlük, elvehetjük a felszerelésüket, ha az jobb, mint a miénk. Ezután csapdába csalnak és huncut sárkányok támadnak ránk. Végül persze eljutunk *Caramon*-hoz, aki — miután egy újabb CONGRATULATIONS-ért kiszabadítottuk — elmondja, hogy a város délnyugati részében él egy pap, aki tudja, hogy hol van a kulcs, amely a templomot nyitja. Befut *Maya* is és nagyon örül a sikernek. A papot kifosztva két varázstekercset zsákmányolhatunk, további kettőt lelünk a főutcáról dél felé nyíló ajtón belépve.
A harmadik küldetés *Throtl* átkutatása. A kulcsot a keleti utca végén fogjuk megszerezni: villogni kezd (a tárgyaink között ugyan nem szerepel, de attól még van). A gonoszok templomába igyekezzünk középre, ahol az oltárhoz lépve megismerkedhetünk pár sárkánnyal, pappal és varázslóval. Miután lekaszaboltuk őket, elolvashatjuk az immár unalmassá váló CONGRATULATIONS-t és lemehetünk a katakombába.
A katakombáról nincs térkép (a gép nem ad, én pedig lusta vagyok — pedig biztos elkelne!), de mindegy, menjünk egyenesen, amerre az út vezet és mészároljunk le mindenkit. Nemsokára találunk egy pár értékes dolgot (*hoopak* +2, *potion*-ok, egy *wand* és egy *bracers* AC6), majd később (a bunyó után) egy *ring prot* +1-et. Ehhez még jár 5.000 *steel* is (egy *steel* kb. 2 gold a **CURSE**-ban). Menjünk arra, amerre a program a hangokat és egyéb dolgokat jelzi és belépünk a sárkányok területére. Itt eljuthatunk a sárkánytojásrablóhoz (ez ugyanis a *Throtl*-tour célja és tulajdonképpen nekünk kéne elcsórni ezeket). A tojások egyébként rézből (?) vannak. **(Hogyne, ez nyilvánvaló: bizonyára a Rézsárkány tojta őket. Ennél modernebb a Bádogsárkány, ami csapágygolyókat, valamint a Tűzsárkány, ami rögtön főtt tojásokat tojik — CoVboy)** Nemsokára beleakadhatunk egy pár fehér sárkányba. Simán kinyírhatjuk őket. Miután a gép viszatöltötte a 3D-s képet, közli, hogy van itt még egy pár hobgoblin és náluk vannak a hőn áhított sárkánytojások. Ha rájuk támadunk, megadják magukat és átadják a tojásokat. Már csak egy bökkenő van: hogy jutunk ki innen? Hát bizony kellemes szórakozás kitalálni a labirintusból: kissé nehéz, mert a program nem segít és kb. fél óra, míg kikecmergünk belőle. (Akinek persze egy kis esze van, az a csata és a CONGRATULATIONS után szépen kilép az orra előtt álló résen...).
Ezután visszamehetünk a faluba, ahol közlik velünk, hogy a következő megbízást a *Jelek* és *Garath* városok között fekvő *outpost*on fogjuk megkapni. A feladat az, hogy meggyőződjünk arról, hogy *Jelek* biztonságos-e (valamint gyűjtenünk kell egy rózsát az ezüstbokorról). Miután megkaptuk a küldetést és belépünk *Jelek*-be, rögtön csatlakozik hozzánk egy varázsló (level 5!), aki *Scyta* névre hallgat és állítólag segíteni akar nekünk. Nagyon erős ember, csupán egy bibi van vele: kissé gyáva egyén, mert minden bunyó előtt lelép — aztán visszajön és közli, hogy gyorsan haza kellett szaladnia, mert különben kifutott volna a tej. Gyáva barátunk azt mondja, hogy menjünk el a barátjához, aki egy nagyobb házban lakik. Útközben egy árny követ bennünket... A mászkáló zsoldosokba nem érdemes belekötni, mert egy idő után unalmas lesz a dolog. Amikor megleljük a "barátot" lesz egy kis meglepetés: egy ellenséges csapat zúdul a nyakunkba. Az árnyról viszont kiderül, hogy *Mysellia*nak hívják és segíteni fog nekünk. *Scyta* persze megint eltűnik — fene a pofátlant! Ha nyertünk, menjünk ki a temetőbe, ahol a bátor őkelme végleg elhagy bennünket, viszont jön helyette egy tolvaj. Az északnyugati részen van egy épület, amelynek az ajtaja előtt ott áll az ezüstbokor. *Sir Karl* megkért bennünket, hogy ugyan hozzunk már neki innen egy csekélységet. Van azonban egy kisebb problem: hirtelen elsötétül az ég, szárnyak csapkodását halljuk és már meg is jelentek a fekete sárkányok, számszerint 3 db. Nem nagyon hasonlítanak a **CURSE** fekete sárkányaihoz, mert sokkal gyengébbek azoknál, simán ki lehet nyírni őket. Miután végeztünk velük, megnézhetjük a CONGRATULATIONS feliratot (ugye, milyen unalmas?). Lépjünk be a házba. Nem kell megrettennünk az ott lábatlankodó élőholtaktól — küldjük inkább őket végre örök nyugovóra. Jutalmunk egy csomó pénz, ékkő, egy varázsbot és egy irat, ami megvéd a sárkányok köpésétől. Van még ezenkívül egy *Periapt proof vs. poison* — hogy mi lehet az a *periapt* talán csak a játék írói tudják (bár az sem biztos), mindenesetre ready-be téve megvéd a mérgezéstől (értéke 6.250 steel!). Mehetünk ki az ajtón. Ennyi volt a a jeleki kaland.
A következő küldetésünk az lesz, hogy felkutassuk a *Dragonlance* nevű nagyon erős fegyvert (a demoban 75-öst is ütött vele a program), amire *Garath*-ban fogunk ráleini. Az őröknél próbáljunk meg blöffölni. Találkozunk egy emberrel, aki segíteni fog nekünk, szóval kövessük. Az északi városrészt fal választja el, amelyen a titkos ajtókat úgy tudjuk felfedezni, hogy a fal felé fordulunk — aztán keresztülmegyünk rajtuk. Az északkeleti részen egy pap őriz egy kisebb kincset, néhány kigyó és élőhalott társaságában. A toronyba vezető titkosajtó pedig az északi fal közepén van. A folyosóról nyíló ajtókon be lehet menni (a vállalkozó kedvűek meg is teszik) — csak nem érdemes, mert mindenhol megtámadnak és csak nagyon kevésnél van pénz. A toronyban felfelé igyekezzünk (a negyedik szinten van kincs, valamint varázstekercs is). A kilencedik szinten van a kincseskamra, ami majdnem tök üres. Ha a másik ajtón megyünk be, akkor megint sárkánytojásokat csomagoló ürgékhez lesz szerencsénk. Azonkívül itt van az a bizonyos *Myrtani* nevű figura is — kezében meg a *Dragonlance* (*Sárkánylándzsa*). A csomagolók ránktámadnak, miközben *Myrtani* felfelé menekül. Győzzük le a támadókat (könnyű azt mondani...), majd nyomás felfelé a menekülő után. Küldjük másvilágra az összes utunkba kerülő őrt, aztán elérjük a legfelső szintet. Itt vár ránk a lándzsás figura. Három fekete sárkány társaságában. Ő szépen felpattan egy vörös sárkány hátára és a tetőn keresztül elhúzza a csíkot — persze elviszi magával a lándzsát is. Nekünk meg itthagyja a sárkányokat... Miután lecsapkodtuk őket, teljesítettük is az ötödik küldetést és északkelet felé távozhatunk.
A következő küldetésben *Sir Dargaard* sírhantját kell megvédenünk. Ez a hely két lépésnyire található az állomástól északnyugatra. Nyugat felé indulva forduljunk be az északra nyíló első ajtón és egy hang figyelmeztet bennünket: kincseskamrába jutottunk, de nem szabad semmit elvennünk. Menjünk végig a kamrákon, de ne nyúljunk hozzá semmihez (egyszer azért kipróbálhatjuk...). Ha a végére értünk, vissza a sír közepe felé és be az első dél felé nyíló ajtón. A hang bejelenti, hogy megkezdtük a bátorság próbáját ("A jó lovag sosem fut el..." stb.). Előbb egy kőomlás zúdul a nyakunkba, majd négy csontváz-lovag fog boldogítani bennünket. Ne fussunk el egyik küzdelem elől sem, bármilyen rosszul is állunk (lesz még néhány denevér, patkány, aztán négy csontvázsárkány — mindegyik élőhalott!). A hang ezután közli, hogy teljesítettük a próbát (csak a lovag kap tapasztalati pontot), aztán irány a sír északkeleti része. A hang bekonferálja a becsület (vagy dicsőség?) próbáját. A következő szobában egy szellem a segítségünket kéri— adhatunk neki pénzt, életerőt, tárgyakat vagy esetleg mindhármat. Adjunk mondjuk mindhármat. A szellem közli, hogy életerőt nem kell adnunk (a pénzünk és a tárgyaink egy része viszont eltűnik. Továbbmenve vegyük el a jobb oldali kardot és adjuk oda a szorongatott helyzetben lévő fickónak. Letudtuk ezt a próbát is. Hátra van még a félelem próbatétele. Irány a keleti ajtó és ballagjunk bele a tűzgyűrűkbe. A harmadiknál egy kis meglepetésre bukkanunk (ez kivételesen a kellemes fajtából való). Már csak egy ajtó maradt hátra: a déli. Néhány pillanat múlva egy pár vérbefagyott *draconian* jelzi működésünket, aztán megint néhány kérdésre kell felelnünk. Mindig a lovaggal válaszoljunk! Ezután véget érnek itteni megpróbáltatásaink: megjelenik *Sir Dargaard* szelleme és közli, hogy most már nyugalomra lelt a lelke, mert akadt egy igazi lovag, aki kiállta az összes próbát. Ad egy csomó kincset és felgyógyítja a csapatunkat is. Pihenés után kifelé haladva néhány *draconian*ba botlunk, akik ki akarták fosztani a sírt, de a szellemek megvédték tulajdonukat (most majd mi játszuk ezt velük).
A hetedik küldetés az *ogrek* tanyájának felderítése lesz. Amikor belebotlunk az őrökbe bánjunk barátságosan velük — különben viselhetjük a következményeket. A középpontban álló házba belépve egy vita kellős közepén találjuk magunkat: éppen a Gonosz szolgálatára akarják felfogadni az ogrekat, de néhányuk ezzel nem ért egyet. A csatában (mert természetesen az jön) az ellenzéket támogatjuk (a hátunk mögött álló *ogrek* velünk vannak). Ezután a felbújtó *draconian*okat kell megölni, ami már egy kicsit keményebb lesz, de az *ogrek* továbbra is támogatnak bennünket. Most bemehetünk a szemközti ajtón *Grawnak* főnök szobájába, ahol az illetőt rábeszélhetjük a Jóhoz való csatlakozásra.
A nyolcadik küldetésben infot kell szereznünk a déli határállomásról (*outpost*). Meglepetésünkre arról most egy rendes 3D képet kapunk. Az őrök elkisérnek bennünket, a főnökükhöz, aki meghallgat minket, aztán ismét kikisérnek. Néhány lépésnyire van innen a fogadó, amelynek a hátsó szobájában szörnyű hírt kapunk: az állomást elfoglalta a Gonosz, csak ügyesen leplezi a dolgot — a parancsnok egy *draconian*! Ehhez tudni kell, hogy a sárkányok képesek emberi alak öltésére, viszont ebben a formájukban sokkal sebezhetőbbek is. Ezért küzdelem előtt visszaváltoznak eredeti formájukra.

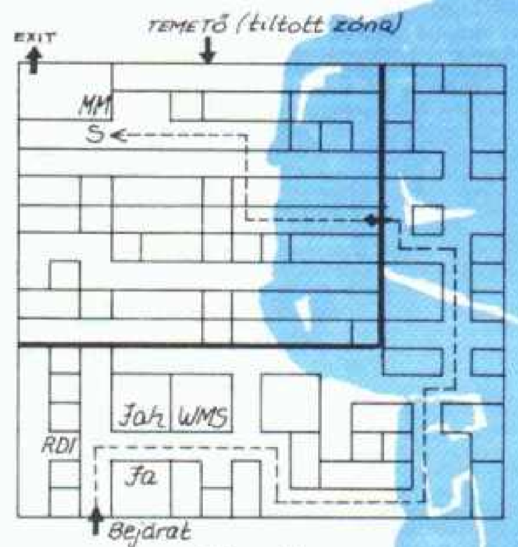
Vissza a parancsnokhoz és győzzük le népes seregével egyetemben. A csata előtt még elküld valakit, hogy figyelmeztesse a veszélyre *Jadefangot*. Hogy kicsoda is ő? Nemsokára majd rádöbbenünk... A balra lévő ajtó mögött néhány foglyot szabadithatunk ki, akik hajlandóak segiteni, ha szerttteiket is biztonságban tudhatják. Keressük meg tehát és szabaditsuk ki ezeket is (szép munka lesz). Ezután a volt foglyokkal együtt menjünk be a parancsnok szobájából jobbra vezető ajtón. Egy zöld sárkány van itt meg egy hatalmas hadsereg — na ő az a bizonyos *Jadefang*... Hát próbáljuk megölni, bár nem túl sok esélyünk van (ilyenkor már érdemes bevetni a korábban talált *Wand of Fireball*). Ha nyerménk, akkor teljesitettük ezt a küldetést is.

A kilencedik felvonás *Sir Karl* kiszabaditása lesz. Amikor visszatérünk a középső határállomásra, füstre leszünk figyelmesek. *Maya* elmondja, hogy megtámadták őket és az ellenség elrabolta *Sir Karlt*. Mielőtt elmennénk a parancsnokhoz készüljünk fel az akcióra: életerő maxra, varázslatok memorizálva, pénz lerakva. *Sir Matthias* már vár bennünket és azt kivánja, hogy hozzuk vissza szegény lovagot. Távozóban ismét *Mayaval* találkozunk, aki azt szeretné, hogy tartsunk vele. Elvisz bennünket *Nerakaba* egy kis terre. Innen két lépésre van a titkos bázis, ahova azonnal be is léphetünk (ha nem *Mayaval* jövünk, akkor egész *Nerakan* keresztül kellett volna verekednünk magunkat). Irány a délnyugati sarok — közben érdekes dolgok derülnek ki: *Maya* egy emberi alakot öltött ezüst sárkány, aki szerelmes *Sir Karlba* (hogy mik vannak!...). Egy darabig segit is minket a küzdelmekben, de ha elértük a sarkot egy képet fogunk találni, amit megvizsgálva az lesz az eredmény, hogy tovább már nem segit. Menjünk le, majd ki a szemközti ajtók valamelyikén. A folyosóról balra nyiló második ajtó mögött öljük halomra az őröket és a következő ajtó mögött megtaláljuk *Tanist*, aki elmondja, hogy a feladat változott: a *Prison Lord* által fogva tartott foglyokat kell kiszabaditani. A terem végén délre nyiló ajtó mögött újabb őrök szenderülnek jobblétre, aztán átkutathatjuk a szobákat. Az egyik fogoly közli, hogy a gyermekét rólunk fogja elnevezni — nem rossz ötlet... (**Talán a Gnome fajtából való a fiú? — CoVboy**) Visszatérve *Tanis* vár ránk és elmondja, hogy a feladatot teljesitettük, már csak a távozás van hátra (az ajtó a nyugati falban van). A kinzókamrába jutunk, ahol néhány tapasztalati pontért megmenthetjük az itt lévő foglyokat is (itt van egy ékszerekkel teli szoba is). Ha dél felé indulunk a nagy folyosón, a sarkon a *Prison Lord* szobájába érünk (melléklet: egy hatalmas ármádia). Ha nem érdeklődünk iránta, akkor forduljunk be a sarkon, ahol továbbhaladva két zöld sárkányhoz lesz szerencsénk. Igaz, hozzávalók nélkül — de igy is épp eléggé kemény falatok lesznek. Miután legyűrtük őket, néhány lépés után megpillantjuk a kijáratot. Távozás előtt még találhatunk egy bödön sárkánytojást néhány tapasztalati pontért.

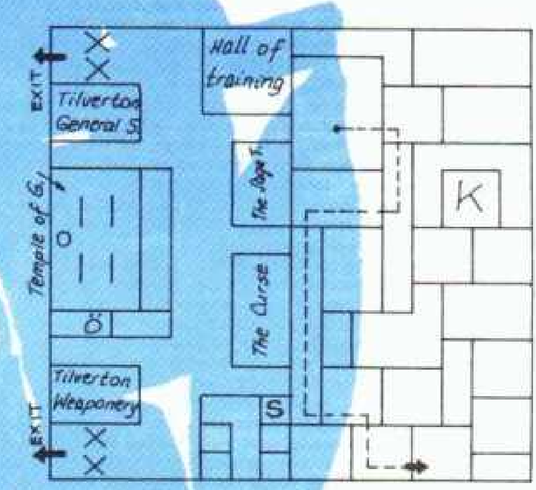
A tizedik (és egyben utolsó) küldetés *Sanction* felderitése. Ez a legdélebbre fekvő város, ott van a Gonosz erőinek a főhadiszállása. Ez a legizgalmasabb, legjobb küldetés — ezért nem is irom le, csak néhány tipp:

- *Sanction*: egy kincs
- *Huerzyd*: három kincs és egy ajándék a szellemektől
- *Duarghost*: *Dragonlance*, *Scyta* (hehe)
- **Kernan**: az *ogrek* segitségére lesz szükség, legyünk barátságosak velük
- a kincseskamrában talált egyszerű nevű tárgyak (*Dagger*, *Shield*) mind varázserejű tárgyak!

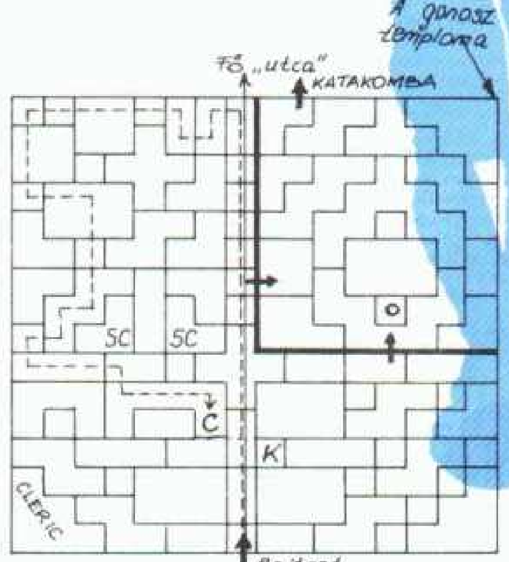
A végső győzelem után még egy látogatás a parancsnoknál és elolvashatjuk a PROCLAMATION: THE GOOD ARMIES ARE TRIUMPHANT BECAUSE THE ACT UF SOME **GREAT HEROES**... sorokkal kezdődő szöveget. Aztán fenhetjük a késünket a **SECRET OF THE SILVER BLADES**-re — most már az a játék következik az **SSI** AD&D-sorozatában...



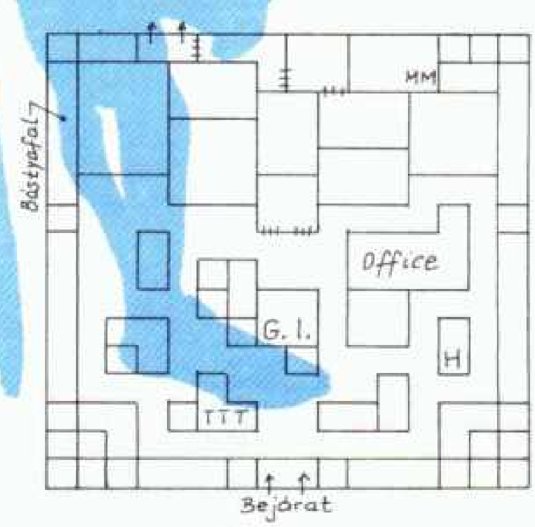
Throtl



Garath



Jelek



Tilverton

Olvasói hirdetések

Register 2000. A külföldi siker után itthon is! Nagy teljesítményű programnyilvántartó-rendszer C64-re. Egy programról 10 adat, visszakeresés 10 alapján. Jó grafika, aláfestő zene, gyors menürendszerek, turbó lemezkezelés stb. Lemezzel és dokumentációval csak 610,- Ft. Megrendelhető: **Frank Tamás** (Pannonsoft), Budapest, XIX. Nagy S. u. 26. 1195. (Akinek számlaigénye van, kérem jelezze!)

Ha C64-ed van, és szereted a jó minőségű programokat, akkor írj! C64-es programokat adok lemezen és kazettán. Pl.: THE LAST NINJA I-II., DEFENDER OF THE CROWN, TEST DRIVE I-III, CALIFORNIA GAMES, SHOOT'EM UP CONSTR. KIT stb. Válaszborítékért listát küldök. **Ifj. Csörgő László**, Mezőkeresztes, Ságvári u. 6., 3441.

C64-hez RESET gomb nálunk a legolcsóbban: 300 Ft-ért megrendelhető. Válaszborítékért ismertetőt küldünk, felhasználói segédlettel. Megkapja, bedugja a csatlakozót, és élvezheti a sok örökélet POKE-ot! Cím: **Emerald HS**, Hajdúszoboszló, Hunyadi u. 28/b. 4200.

C64 programozáshoz NÉLKÜLÖZHETETLEN részletes segédtáblázatok együtt: 150,- Ft. C64 tulajdonosok figyelem! Egy új lehetőség a gépetek jobb kihasználására és segítségnyújtásra. Itt a MIKROINFO! Mi egyedi igényekkel is foglalkozunk! Bővebb információ levélben. **Ifj. Fekete László**, Budapest, XVII. Petri utca 43. 1172.

Figyelem C64-esek! Mindenkivel szívesen leveleznék programcsere és játékleírás céljából. Válaszborítékot és részletes programlistát feltétlenül kérek—küldök! Minden levélre válaszolok! Csakis kaland (pl. Zak McKracken), szöveges kaland, stratégiai, manager és szerepjátékok jöhetnek szóba! Tehát szimulátorokkal vagy Last Ninjákkal kíméljenek! **Zotyosoft LTD.** Vác, Arany J. u. 19. 2600. Tel.: (06-27) 11-190.

C64-es programokat cserélek és eladok kazettán. Utántöltősen eladó pl. Fighter Bomber, Turbo Outrun, 10,- Ft/db. Válaszborítékért listát küldök. Jakó Sándor, Kecskemét, Zsinór út 11., 6000.

Keresem C64-re a KING OF ENGLAND c. programot lemezen. **Paczári Tibor**, Nyíregyháza, Toldi u. 60. 4400.

C64-re keresem (lemezen) a következő programokat: Stealth Fighter, Strike Fleet, F-14 Tomcat, Gunship, Robocop, Test Drive II-III. Adok felhasználói programokat, pl. C64 LOGO, Simon's Basic. **Bauer Károly**, Budapest, III. Huszti u. 17., 1033.

C64-hez HELP cartridge magnósoknak! 15 db. programmal + RESET gomb + 12 oldalas leírással mindössze csak 2000,- Ft/db. Ugyanitt program eladás kazettára, pl. Gunship, Stealth Fighter stb. Válaszboríték ellenében küldök ismertetőt, vagy programlistát! **Friesz Gábor**, Komló, Körtvélyes u. 11., 7300.

Csak egyben eladó! C64, 1541/II., magnó, 15 db. programkazetta, 200 db. programlemez, Action Replay MK5+ és SUPER GAMES CARTRIDGE, 1 db. joy, könyvek + egyebek. Irányár: 57.000,- Ft. **Pankász Viktor**, Pécs, 39-es dandár u. 5/B., 7633.

C64 programok eladók, kazettán listát küldök. Olcsó ár, kedvezmények, + egy ajándék. Címem: **Tóth Balázs**, Budapest, XIII. Párkány u. 16. VIII. 49. 1138. Tel.: 173-1084.

C64-es programok kazettán nagy választékban olcsón **eladók** (Fighter Bomber, Hammerfist, Vendetta, Double Dragon II. stb.). Válaszborítékért listát küldök. Irányár: 180,- Ft/óra. **Budai Szabolcs**, Hódmezővásárhely, Munkácsy M. u. 14. II/11. 6800.

Hey, superguys! **Meg** akarod szerezni a legújabb C64-es programokat a legolcsóbban? Nálunk megkaphatod! Csak néhány példa: Sim City (kazettán-lemezen), Stealth Fighter (kazettán-lemezen), North & South (csak lemezen), Fighter Bomber (kazettán-lemezen), Defender of the Crown (kazettán-lemezen), Grand Prix Circuit (kazettán-lemezen). Ugyanitt Reset-gomb: 150,- Ft! **Halmai Botond**, Sopron, Széchenyi tér 15. 9400.

C64-re programokat eladok lemezre és kazettára. Válaszborítékért listát küldök. Több mint 200 lemeznyi program. Eladó 100 db. 3M-es lemez programmal együtt 100,- Ft/db. Továbbá 15 db. 60 perces programkazetta 250,- Ft/db. 1530-as Commodore magnó 2000,- Ft. **Réti László**, Hatvan, Oláh I. u. 1/A. 3000.

Új programok C64-esre eladók! Pl.: Stealth Fighter. Válaszboríték ellenében listát küldök. Keresem a Rocket Ranger-t és a Bard's Tale összes részét. **Czafit Csaba**, Körmend, Erkel F. út 4. 9900.

C64-en programokat cserélnék lemezen. Keresem a Hammerfist, Battle Chess, Weird Dreams című programokat. A címem: **Spiczmüller Péter**, Gyöngyös, Április 4. út 8. II/8. 3200.

C64-es programok eladása kazettán is, és lemezen is. Cserealap 500 program. Pl.: Last Ninja II., Rocket Ranger stb. Felbélyegzett válaszborítékban listát küldök. Keresem a Dragon Ninja-t, a Tusker leírását, a Myth-et és a Dizzy I-II-III-t. **Zsigmond Tamás**, Szombathely, Bem József utca 14. IV/18. 9700. Tel.: (06-94) 24-270.

C64 programokat adok, cserélek. Keresem a Test Drive IV-et. **Ifj. Cautora László**, Érd, Rábca u. 24. 2030.

C64 grafikai rutinok és programokért játék és felhasználói programokat adunk. Keressük a Profi Ass. 64-et. Címeink: **Székely Krisztián**, Győr, Ifjúság krt. 41. 9023. Tel.: 20-364. **Nagy Ernő**, Győr, Újvilág u. 8. 9022. Tel.: 21-280.

Eladó: C-1541-II floppy drive. Érdeklődni lehet: **Orlai Bence**, Budapest, IX. Erkel u. 6. 1092. Tel.: 1370-524.

Commodore 64 + floppy + magnó + 30 db. kazetta + 300 db. lemez + szakirodalom olcsón eladó. Levélben: **Schreier Ákos**, Budapest, XVIII. Hubay S. u. 56. 1185. Vagy telefonon: **Mikola György**, 158-2023, 127-9963. Ugyanitt lemezek (5,25" és 3,5") eladók!

C64-es programokat cserélek, eladok kazettán. Lemezes programok kazettás verziói, utántöltős programok. Felbélyegzett válaszboríték ellenében listát küldök. **Simon Zoltán**, Budapest, Visegrádi u. 60. 1132.

Commodore 64 számítógép, 1541-es floppy, magnó, FASTLOAD cartridge, New Line Cartridge, 2 db. joystick, 120 db. lemez, 40 db. 60 és 90 perces kazetta, 2000 db. színvonalas, szuper program és könyvek eladó. **Szabó Csaba**, Ócsa, Üllői út 28. 2364.

C64 játékprogramokat cserélek, kazettán. Listát kérek. Címem: **Rásó Zoltán**, Budapest, Téglavető út 30. 1105.

Commodore 64-es géphez programokat adok, veszek, cserélek. Csak kazettán! 10,- Ft/db. Válaszboríték ellenében listát küldök. **Dóra Zoltán**, Dunakeszi, Tamási Áron út 11/A. 2120.

Eladó C64, 1541/II. floppy, Datasette, 80 lemez, 27 kazetta felhasználói és játékprogramokkal 40.000,- Ft-ért. Ingyen adok hozzá magyar és német felhasználói könyveket (gépkönyv, GEOS stb.). **Ifj. Kállai István**, Bp. Tel.: 1-346-333. Délután.

C64-re programokat eladok kazettára 10,25,40,- Ft/db. Ízelítő: Renegade II., Spy Vs Spy III., Sabrina demo, Rambo III. demo, Robocop demo és még sok más jó program. Cím: **Ungvári Krisztián**, Szentendre, Berkenye u. 1. 2000.

C64-re a legújabb programok is, 700 lemeznyi választék! Válaszborítékban listát küldök. **Oláh Lajos**, Hort, Kossuth L. út 147., 3014.

C64-esek! Konkurrálni akartok a programküldő szolgálattal árban és választékban? Írjatok! Lemezes prg-ok kazettán! Tagoknak ingyenes! Tagdíj: Lemez v. kazetta: 250,- Ft/év. Lemez és kazetta: 350,- Ft/év. Válaszborítékért 1000 db. POKE közül válogathatsz! Írj, nem bánod meg! Cím: **Czágler Péter**, Százhalombatta, Irinyi J. u. 1. 2440.

Keresem a Simon's Basic, a GRAPHICS BASIC, a GRAPHICS BUSTER és a HELP + programokat. **Oberhauser Szabolcs**, Baja, Dózsa Gy. u. 22. 6500.

Igényesnek eladó: megkímélt állapotban lévő C64-II. + 1541-II. + magnó + 2 joystick + 40 lemez minőségi programokkal + szakkönyvek. **Lajos János**, Kiskunfélegyháza, Kossuth L. u. 28. 6100.

C64-esek figyelem! Szuper minőségű programok nagy választékban, csak lemezen! Pl.: Tomcat, California Games, Strike Fleet. Válaszborítékért listát küldök. **Altmayer Ákos**, Szeged, Bérkert u. 33. 6726.

C64-es eladó, kazettákkal, magnóval, extrával + joystick. Ár megegyezés szerint. Csucs programok! Pl. Időrégész, Buffalo Bill..., Indy Jones III. Árajánlatokat a következő címre kérem: (válaszboríték nem szükséges!) **Tóth Gábor**, Pécs, Egri Gyula u. 10. 7632.

C64-esek, figyelem! Keresem főleg az ELITE és a BOSSZÚ programokat kazettán! Érdekelnének még a következő stuffok: ASTERIX, TIR NA NOG, LAST NINJA 2, ROBOCOP, NEUROMANCER, DIZZY 2 és a GARFIELD. Kitérhetünk a piszkos anyagiakra is: az ELITE-ért és a BOSSZÚ-ért 50-50,- Ft-ot fizetnék, a többiért kevesebbet. Címem: **Vincze Viktor**, Jászberény, Hunyadi u. 20/a. 5100.

C64 + 1541/II. floppy + 26 lemez + könyvek + 2 joystick + cartridge 35.000,- Ft-ért ELADÓ! **Reznek Zoltán**, Tiszavasvári, Kisfaludy út 6. 4440.

C64 programokat eladok és cserélek. A programok ára kazettán 7,- Ft/db., az utántöltős programok 150,- Ft/db. Olcsó lemezek eladók 50,- Ft/db. Válaszboríték ellenében listát küldök. Cím: **Szeli Gábor**, Sopron, Várfal u. 10. 9400.

Hé srácok! Érdekelnek-e benneteket új színvonalas programok 64-es floppy-ra, mint pl.: Tusker, Myth, Zak McKracken, DOC, Snowstrike. Ha igen, akkor írjatok a címünkre, listát küldünk. Árajánlat: 50,- Ft + lemezár. Cím: **Ifj. Dúh Géza**, Zalaegerszeg, Kossuth u. 19-23. 8900.

C64-re keresem, lemezre a Rick Dangerous c. programot. **Szabó Zoltán**, Kalocsa, Ságvári u. 2/c. 6300.

Profi minőségű programzenék (jelenleg 60 db., de bővülő választékból) 20,- Ft egységáron eladó. Ugyanitt színvonalas C64-es programok cseréje. **Kelemen Péter**, Eger, Berze N. J. 6. 3300.

C64 programokat eladok, már 3,- Ft-tól, és cserélek csak kazettán. Válaszborítékért listát küldök, cserénél kérek is. Keresem a GUNSHIP c. programot és más színvonalas sport és szimulátor programot. **Városi József**, Érd, Selmeczi u. 32. 2030.

Commodore 128 + 1541 disk drive + monitor + magnó + 170 lemez + Fast Load cartridge eladó. Roskó Balázs, Tel.: Bp. 1-606-661.

C64-re programcsere érdekel. Keresem az ENDURO RACE c. programot. Méz kapható. Akác, hárs, napraforgó és mézharmat méz kapható (**Billentyűzetbe? — CoVboy**). **Nyári Norbert**, Gödöllő, Blaha L. u. 131. 2100.

1541-es lemezegységet veszek max. 13.000,- ért. Ugyanitt programcsere C64-re. **Kálmán Tamás**, Szolnok, Kántor u. 2. 5000. Tel.: (06-56) 44-729.

Eladó: C64/II. + 1541/II. + Printer Seikosha 180VC + Diskbox + 100 Disk + Cartridge + 5 gyári program (Black Tiger, Street's Baseball stb.) + Joy + 500 lap printer papír + könyvek + újságok (64'ER, Power Play, CoV) (**Na és mondd csak, mennyiért adod a CoV-ot, baratom? — CoVboy**) **Fehér Szabolcs**, Budapest, IV. Tito u. 69./27. 1042. (A programokról részletes listát küldök!)

C64-es programjaimat eladom, 10,- Ft-os darabáron. **Kiss László**, Tata, Május 1. út 5. 1.em.7. 2890.

Keresek C64-re MAGYAR, esetleg angol nyelvű szöveges kalandjátékot. Keresem az ADVENTURE BUILDING SYSTEM és a GRAPHIC ADVENTURE CREATOR c. programokat, vagy más kalandjátékszerkesztőt. **Paldi Márk** (A.V.T. Soft.) Budapest, XI. Sasadi út 142. 1112.

PROFI C64-es felszerelés, SPEED-DOS, 2 meghajtó, 256 kbyte bővítő, SEIKOSHA 180 magyar ékezettel, lehetőleg egyben eladó! Ára: 70.000,- Ft. Csak igényesnek! **Császti Ferenc**, Budapest, XX. Bem u. 17. 1202.

Eladó Commodore 64-es magnóval, 2 joystick-kel, SAMSUNG monochrome monitorral, szakirodalommal + 15 programmal teli kazettával 27.000,- Ft-ért (esetleg 25 ezerért). Érdeklődni: **Szemerics Gábor**, Sopron, Sport u. 3. 9400.

C64-esek figyelem! Szeretnétek jó programokat? Ha igen, írjatok! Kazettán új, színvonalas játékok eladók (5-10,- Ft/db.). Válaszborítékért listát küldök! Keresem a DOUBLE DRAGON 1-2-t kazettára. **Kis Tibor**, Hódmezővásárhely, Malinovszkij u. 25. I/6. 6800.

C64 + 1541/II. floppy + magnó + 2 db. joystick + 50 db. lemez + 27 db. kazetta + HELP PLUS M2 turbo, 2 FAST Load Cartridge + irodalom + Tiny Eprommer égető 60.000,- Ft-ért eladó! Cím: **Sandoly Ernő**, Hatvan, Horváth M. út 23. III/11. 3000. Tel.: 11-046.

Eladó C64 + magnó + kazetták. Cím: **Luspai Zoltán**, Szekszárd, Széchenyi út 61. 3/3. 7100.

C64-re egészlemezes, lemezoldalas, egyéb file-os játék- és felhasználói programokat nagy választékban eladok. Felbélyegzett válaszboríték ellenében bővebb információt, listát küldök. **Berecz István**, Balassagyarmat, Árpád út 27. 2660.

Olvasói hirdetések

COMMODORE 64 alapgép Floppy drive-val, 100 db. mágneslemezzel eladó. Érdeklődni: Bp. 2-526-666/2244 délelőtt, vagy 1-849-694 este.

C64-re lemezen, és kazettán eladók sport, akció, szimulátor programok 1989-90-esek. Cseréről is lehet szó. Kérésre listát küldünk. Erre a címre várjuk válaszaitokat: **Surányi Csaba**, Heves, Erdőtelki út 12. 3360. Tel.: (06-39) 11-016.

Commodore 64-hez Action Cartridge 7.0 4300,-Ft-ért eladó. **Palchuber Éva**, Bátonyterenye, Révay út 5. 3070.

Keresem a POOL OF RADIANCE és a CURSE OF AZURE BONDS című programokat. Ha valakit érdekel, megvan a CHAMPIONS OF KRYNN. **Endreffy János**, Nyíregyháza, Kótaji u. 31. 4400.

Keresem a Persian Gulf, Inferno, Ferrari Formula One, Iron Lord, Aussie Games, Atomic, Vendetta és az Emlyn Hughes Soccer c. programokat C64-re. Cserébe tudom adni a Last Ninja II., Grand Prix Circuit (Test Drive III.), Fighter Bomber, Maniac Mansion, Sim City, F-14 Tomcat, Gunship, Johnny Reb II. című programokat C64-re. Csere csak lemezen. **Lovas Levente**, Békéscsaba, Pásztor u. 55. I/5. 5600.

1990. júniusi programok C64-re eladók lemezen. Kérésre listát küldünk. Cím: BB CO. (**Korom Balázs**), Kecskemét, Nemesszeghy utca 18. 6000.

C64-es programokat cserélek, és eladok lemezen (30,- Ft/db.) és kazettán (10,- Ft/db.). Kérésre listát küldök. Csere esetén listát kérek. **Oláh Zsolt**, Miskolc, Laborfalvi Róza 2. VIII/4. 3525.

C64 programok cseréje, eladása, vétele kazettán! 8,- Ft/db. Több, mint 800 prg. Listát küldök! **Chris Fodor**, Nagymágocs, Szántó Kovács J. 16. 6622.

C64-es programcsere lemezen! Stratégia, kaland és szimulátor programok érdekelnek. Keresem Pool of Radiance és folytatásai (nem NEC törésű), Vulcan III, Bard's Tale III. és Dragon Wars leírást. **Somogyi Árpád**, Törökbálint, Ságvári E. u. 42. 2045.

Olcsó, 5,25"-os lemezek (3M és márkátlanok) originál csomagolásban eladók! Egy csomag vásárlásánál is (10 db.) már szállítási kedvezmény! INFO: **Gecseg András**, Sopron, Elő sor 11. 9400.

C64, floppy, magnó, 100 lemez, 20 kazetta, 2 joy, könyvek-folyóiratok eladók 35.000,- Ft-ért. **Lőrinc Dezső**, Budapest, III. Tompa Mihály u. 3. 1039. Tel.: 167-1889.

Floppy-s és kazettás játékok kaphatók olcsón C64-re és IBM PC-re. Kérésre listát küldök. Csere lehetősége is fennáll! A cím: LGC Computer Company, Diósd, Zöldfa u. 1. 2049.

C64-re keresem a Moonwalker-t, The Last Ninja I-II.-t, Elite I-II.-t (csak kazettán). Akár készpénzért megvenném, de tőlem cserébe küldhetek másik játékprogramot is. Szívesen cserélnék más játékprogramokat is. Címem: **Kakuk Rudolf**, Kiskunlacháza, Ifjúság utca 5. 2340.

C64-es programkazetták eladók! Egy kazettán 40-50 darab program található, ára: 400,- Ft + kazetta ára. Originál SKC MD 1D mágneslemezek eladók 110,- Ft/db. Érdeklődő leveleiket válaszborítékkal küldjék címemre: **Dukán Zoltán**, Sopron, Laktanya u. 20. 9400.

C64 tulajdonosok figyelem! Régi és új színvonalas játék-, demo valamint felhasználói programok óriási választékból olcsón eladók lemezen. Válaszborítékért listát küldök. **Herczeg Sándor**, Kiskunfélegyháza, Pf.: 105. 6101.

Lemezes programok kazettán olcsón eladók. Válaszboríték esetén listát küldök. Cím: **Szederics Zsolt**, Sopron, Felszabadulás út 24. 9400.

Commodore 64-es számítógép, lemezegységgel (100 db. lemezzel), magnóval (12 kazettával) SEIKOSHA VC-180-as nyomtatóval eladó. Cím: **Tóth Károly**, Sopron, Híd utca 4/a. 9400. Tel.: (06-99) 11-191.

C-128, C-64, C+4, C-16-ra a legújabb 1990-es programok eladók. Kérésre listát és tájékoztatót küldök. **Keresztfalvi János**, Budapest, III. Doberdó út 4. 1-34.

C64-es programokat cserélek, eladok lemezen. Listát kérek és küldök. Válaszborítékot kérek. **Schramm Dávid**, Budapest, XII. Határőr u. 74. 1122.

C64 programcsere lemezen vagy kazettán. **Ifj. Vadas Imre**, Mány, Deák Ferenc u. 38. 2065.

C64-es programok kazettán és lemezen. Néhány utántöltős program kazettán is. Válaszboríték ellenében listát küldök. Cím: **Fábián Zoltán**, Budapest, XVII. Földműves u. 16. F/5. 1173.

C64-re programok eladók lemezre és kazettára. Továbbá hangdigitalizáló, leírással, software-rel. Válaszborítékért tájékoztatót + listát küldök. Keresem az ELITE "B" változatot! Cím: **Schmidt László**, Győr, Mártírok útja 13-15. 9027.

C64 programok eladása, újak 100,- Ft/db. Csere esetén listát kérek. Cím: **Sebestyén László**, Eger, István K.u. 12. 3300.

Keresem a Zak McKrakecken and the Alien Minderbands, Bosszú és az Időrégész című programokat lemezen, C64-re. Csere érdekel! **Kádár Zoltán**, Budapest, II. Filler u. 78-82. 1022.

C64-re és C+4-re játék- és felhasználói programokat adok, illetve cserélek kazettán (64-re kb. 850, +4-re kb. 600 programom van). Csere esetén listát, eladás esetén válaszborítékot kérek. Varga Tibor A. Ugod, Jókai u. 20. 8564.

C-128-hoz keresek BASIC 128, GRAPHIC BOOSTER 128, basic fordítót. Cserébe más C-128-as PRG-t adok. Cím: **Ecker Ferenc**, Elek, Münnich u. 23. 5742. Tel.: (06-66) 70-489.

C64 datasett tulajdonosok! Program másolási gondjai vannak? IC-s másolókészülékem megoldja! Kérjen tájékoztatót! **Tóth Lajos**, Székesfehérvár, Budai út 82. 8000.

C64-re egészlemezes, lemezoldalas, egyéb magnós programokat nagy választékban eladok. Felbélyegzett válaszboríték ellenében bővebb információt, listát küldök. **Berecz István**, Balassagyarmat, Árpád út 27. 2660.

C64-en, kazettán utántöltős, lemezes programokat eladok (pl. Vendetta, Adidas Football stb.). Válaszborítékot kérek! Új programok! **Tóth Attila**, Gyömrő, Jókai u. 2. 2230.

Egy ifjonc 64 tulajdonos keres kazettára felhasználói és játékprogramokat. Esetleg pénzért is. (**Na végre valaki, aki nem eladni akar programot! — CoVboy**) Cím: **Majoros Endre**, Budapest, Fehérvári út 78. 1119.

Programcsere C64-re! Pl.: Fighter Bomber, Destroyer, Vendetta, Defender of the Crown stb. Cím: **Hadnagy László**, Budapest, XIX. Bem u. 29. II/5. 1193.

Kazettás programokat (C64-re) vennék, illetve cserélnék. Külön érdekelne a TV SPORTS FOOTBALL, OMNI PLAY BASKETBALL és HARDBALL I-II. programok kazettás változata, ha van ilyen. **Németh Balázs**, Szentendre, Radnóti M. út 13/3. 2000.

Keresem az ELITE A/B és a Dark Side c. programokat lemezen C64-re. **Kövér János**, Hatvan, Tompa Mihály u. 14/b. 3000.

AMIGA-ra a legjobb 89-90-es játékok eladók, vagy elcserélhetők. Felbélyegzett válaszborítékért listát küldök. If you would contact than write to: **Forczek Sándor**, Budapest, III. Pablo N.u.12. 1039.

Szuper prg-ok, újak és régiek AMIGA-ra. Extra lehetőségek: PROSOFT, Nyírbátor, Pf.: 78-35. 4300.

Amigára a legújabb 90-es játékok és demo-k olcsón eladók. Kérésre listát küldök. **Baki Ádám**, Budapest, Üllői út 179. 1091.

AMIGA-ra megkaphatod a legfrissebb és a régebbi csúcs stuffokat extra sebességgel! (40,-Ft/disk) 3,5" original NONAME disk: 1090,- Ft/10 db! Magyar nyelvű profi AMIGA szakkönyv: 700,-Ft! **Valent Gábor**, Nyíregyháza, Északi krt. 21. 4400.

AMIGA 500 számítógép, 1084-s monitor + 512K-s bővítő órával + 60 lemez + Amiga Basic és DOS magyar nyelven eladó olcsón. Érdeklődni lehet délután 15h-tól. **Lengyel András**, Budapest, XIX. Jáhn F. u. 24. 1195.

Lemezhiánnyal küszködő AMIGA-BOY-ok figyelem!! 3,5"-os lemezeket a legolcsóbban itt kaptok (950,- Ft/10 db.)! Fa Ádám, Gyál, Bacsó Béla u. 2. 2360.

AMIGA játékokat cserélek. Cserealapom 200 lemez. **Ritzinger Lajos**, Győr, Ipar u. 14. 9027.

Megismerkednék kaposvári Amigásokkal. Címem: **Ifkovics István**, Kaposvár, Dimitrov u. 100. 7400. Tel.: 14-231.

Commodore Plus/4 + magnó + 2 joy (Quickshot II) fordító kábellel eladó. Érdeklődni: **Derzsy Tamás**, Zalaszentiván, Hunyadi 3. 8921.

Programokat cserélek C+4-en. Új C64-es átirataim vannak. Válaszboríték ellenében listát küldök. Adventure rajongók előnyben! **Szűcs László**, Mátészalka, Kozma Ignác utca 23. 4700.

Plus/4, 1541/II. drive, Philips Monitor, lemezek, kazetták reális áron eladók! **Bedő Balázs**, Szentendre, Vasvári P. út 43/A. 2000. Tel.: (06-26) 12-691.

Eladók 3M-es lemezek új játékokkal. Ár: 100,-Ft/db. Válaszboríték ellenében listát is küldök. **Wersényi György**, Győr, Vajcsúk L. 31. 9024.

Kérem a STOLED PACK ONE készítőjét (+4) jelentkezzen! Tel.: (06-40) 11-311 (Kaló Tibor).

1 éves PLUS4 + 1551 floppy + joy + 500 program + szakirodalom reális áron eladó. **Fónagy Zoltán**, Budapest, XXII. Tűzliliom út 37. 1223.

Plus4-es programokat adok, veszek, cserélek. Cserealap: 500 db. prg. **Németh Bálint**, Veszprém, Stadion u. 22. 8200.

Plus 4-es gépkönyvet keresek, ha kell, pénzért (lehetőleg magyar nyelvűt). **Balla Imre**, Dunabogdány, Svábhegy út 13. 2023.

Plus/4-es programok cseréje és eladása kazettán. Listát küldök. **Nagy Gusztáv**, Nyárlőrinc, Úttörő 24. 6032.

89-90-es lemezes programok kazettán nagyobb mennyiségben eladók C16, C+4 és C64-re. Válaszborítékot kérek. Esetleg cserélek. Cím: **Suweid Abdul**, Budapest, IX. Ráday u. 40. I/7. 1092. Tel.: 1-371-061.

Commodore Plus/4-es, magnó, joystick, 220 db. program eladó. Ár megegyezés szerint. **Földi István**, Leninváros, Munkácsy 32. 3580. Tel.: 15-532.

C+4, magnó + 2 joy sok programmal és egyéb extrákkal reális áron eladó. Cím: **Somogyi Tamás**, Tata, Zrínyi u. 23. Telfon: (06-34) 80-011/354.

C16-os 64K-s bővítővel, magnóval, 2 joystick-kel + 150 programmal, szakkönyvekkel, játékleírásokkal 20.000,- Ft-ért eladó. **Havasi Viktor**, Budapest, Gyakorló u. 10. VI/27. 1106.

Eladó: Belső bővítésű C16 + magnó + sok prg. kazetta + szakirodalom. Telefon: (06-26) 20-442, 16 óra után (**Gyukity Péter**).

Keresem Plus/4-es gépre a Mercenary 1-2, PED, TEDPAINT, Who Dares Wins 2, Scoopy Doo, Star Trader és az Elite "B" verzióját (csak lemezen!). Cím: **Szőke Balázs**, Budakeszi, Budaörsi út 10/c. F/15. 2092.

C16-os és Plus/4-es programokat eladok kazettán és lemezen. Az ár: 8,- Ft/db. Kérésre listát küldök. **Szepesi Gábor**, Balassagyarmat, Rákóczi út 81., 2660.

Eladó 1 db. C+4-re bővített C16-os számítógép + magnó + kazetták. Irányár: 16.000,- Ft. Árajánlatot kérek. **Stiller Mátyás**, Budapest, X. Tarló u. 25. 1104.

C16-os és Plus 4-es programokat eladok kazettán és lemezen. Az ár: 8,- Ft/db. Kérésre listát küldök. **Szepesi Gábor**, Balassagyarmat, Rákóczi út 81. 2660.

Sürgősen eladó Plus/4-es gép floppyval, 20 db. lemez játékokkal, 3 db. felhasználói könyv + joy + magnó kazettákkal. Irányár: 32.000,- Ft. Címem: **Nagy Péter**, Abaújszántó, Petőfi út 32. 3881. A gép kérésre Budapesten is átvehető!

C16, Plus/4 programokat cserélnék kazettán. Listát kérek, és küldök. Cserealap 300 program. Györgyi István, Felcsút, Rákóczi út 84/A. 8086.

PLUS 4 + könyvek + joy + magnó + kazetták + floppy + lemezek: 30.000,- Ft-ért eladók. **Lovas Tibor**, Paks, Bercsényi 46. 7030.

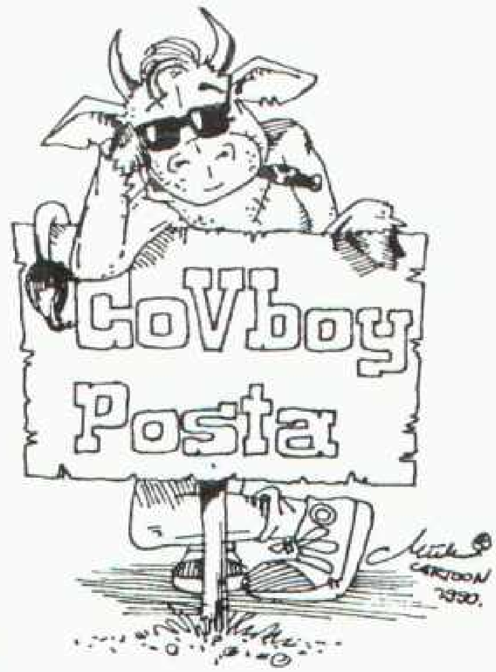
PLUS 4-es programokat cserélek, illetve adok el programkazettákat (120,- Ft/db)!!! Keresem a LAST NINJA +4-et! Írjatok cracker-ek! Károly Gergely, Győr, Sió utca 22. 9024.

Commodore +4-re programot cserélnék vagy olcsón eladok. Címem: Kis János, Budapest, XVII. Földműves 9. IV.25., 1173.

Egy készülő programhoz kérünk segítséget. A program egy lista lesz a hazai software készítők-, és crackerekről. Tehát, ha Te ebbe a kategóriába tartozol, és szeretnéd, ha mások is tudnának rólad, *írj! Küldd el neved, címed, software/cracker neved,* és géptípusodat, kösz! **Szász Péter** (MICROSAURUS), Budapest, XVIII. Kupeczky u. 15/A. 1185.

Elnézést kérünk azon olvasóinktól, akiknek a hirdetése 2 hónapnál nagyobb átfutási idővel jelent meg, de a nyári szünet alatt annyit kaptunk, hogy nem tudtuk leközölni őket!

"Na mi az? Már megint CoVboy-levelezést olvasol matekórán? Ahelyett, hogy a szinusz-tétel tanulmányozása által nyújtott nagyszerű élvezetbe merülnél?... Ha vektoralgebra lenne, akkor most csukd be, mert a megszerzett ismeretek esetleg jól jönnek otthon, a legújabb demo gyártásánál..." Ehem. Elnézést a rendhagyó bevezetőért, de a múltkor felháborodott levelet kaptam egy tanártól (pontosabban szólva a tanár volt felháborodva, nem a levél), hogy már több tanítványa az én gyönyörű rovatomat böngészte a pad alatt... Ejnye-bejnye. De még mindig jobb, mintha Hatvani Dániel: Tehéncs*cs c. nagyszabású regényét böngészné, ami a Népszava Könyvkiadó gondozásában jelent meg Krisztus után 1990-ben (ez nem vicc, ilyen tényleg van és tényleg ez a címe — az újságosnál megveheti boldog-boldogtalan, nagyon lírai meg minden). Egyébként ilyen kínos lebukások alkalmával lehet arra hivatkozni, hogy a CoV (CoVboy Postával együtt) "oktatási segédanyag" és ezt a Művelődési Minisztérium állította, nem én. Hát akkor ez a téma lezárva, a levelezési rovat meg megnyitva, most ugyan egy kicsit kevesebb levél fér be ide, mint szokásosan, de azért remélem, hogy most is sikerül nagyon tudományosnak lennünk. Az egyébként biztos, hogy ha még osztanék Megalevél címet, akkor az egyik biztosan elnyerte volna...



Commodore köztársaság

Helló CoVboy! (Add át az üdvözletem mindenkinek a szerk.-ben)
Bár nem remélem, hogy levelemtől a 0.75-be is élet költözik, de azért írok. Először is azért, mert ha jól emlékszem, valahol azt olvastam, hogy időd arra való, hogy rabolják. (**Nyomdahiba! NYOMDAHIBA! — CoVboy**) Hát én most az évszázad időrablására készülök, de tudom: ebből sajnos nem gazdagszom meg. Másodsorban azért írok, mert tegnap óriási felfedezésre jutottam. Hogy mi ez a megaötlet? Hát jó, elmondom. Arról van szó, hogy este fél tíz körül normális ember módjára magamra húztam a takaróm és megpróbáltam aludni. (**Már délben alszol? — CoVboy**) Ez puszta kísérletezés maradt, mivel semmi álom nem jött a szememre. Elkezdtem hát gondolkodni. (Néha biztos te is szoktál, bár válaszaidon ez nem nagyon látszik...) Szóval eme felemelő pillanatban eszembe jutott a kedvenc lapom: a Commodore Világ. Ez ugye nem meglepő, de még szerencse, hogy alvás előtt villant agyamba a képe, mert ha már aludtam volna, biztosan felriadok — a rémálmokra ugyanis allergiás vagyok. Rájöttem, hogy a mai világban sorra alakulnak és bomlanak fel a pártok — hogy lehet az hogy a Commodore-tábor még nem alkotott pártot? Magyarországon legalább száz-százhúszezer Commodore biztosan van, de nem lepődnék meg, ha ez a szám több lenne. (**A fenébe is! Akkor miért nem vesz mindegyik CoV-ot?! — CoVboy**) Ekkora taglétszáma talán egy pártnak sincs, ezért tovább mentem a gondolatszövésben. Mi lenne, ha nem pártot, hanem államot alapítanánk. (**Jó! Mindig szerettem volna bekerülni a történelemkönyvekbe I. (Szent) CoVboy néven — CoVboy**) Ez azért is praktikus lenne, mert már lenne egy "állami" lapja is az országnak. Na melyik az? Hát persze: a Commodore Világ. Az állam nevére a javaslatom a következő: Commodore World. Így csak az írásban különbözne az állami sajtó neve az állam nevétől. Ezek után már csak egyvalami következhet: ezennel kikiáltom a Commodore World számítógépes köztársaságot. (Ha nem hallottad volna, olvasd el még egyszer.) Egy jó államnak természetesen van kormánya és alkotmánya. Nahát én mindkettőt elkészítettem. Íme a miniszteri kinevezésekben részesült személyek névsora:
CoVboy: postaügyi miniszter.
1.75: játék- és felhasználóügyi miniszter.
KG (Tádé): belső grafikáért felelős miniszter.
Kodreán'90: borítóért felelős miniszter (**A Parlament ezt a kinevezést leszavazta és az előbbi tárca alá sorolta — CoVboy**)
Soltész György (CoV 4.): pénzügyminiszter.
Fehérvári Balázs (CoV 6.): költészeti miniszter.
Sólyomszem (CoV 6.): cenzúraügyi miniszter.
A névsor természetesen nem teljes. Hátra vagyok még én is. (**Ahá! Kibújt a szög a zsákból — CoVboy**) Szerény személyem inkább álnéven iratkozom fel, hogy a nép esetleges lázadása esetén megússzam a megkövezést. Az én álnevem (az ötlet alapját tőled lopva, de sajnos akkor sem lettem gazdag): SEGboy. Mielőtt valaki téves asszociácókra ragadtatná magát, elmondom, hogy Zalaegerszegen a Ságvári Endre Gimnáziumban (SEG) tanulok, és ott az iskolai képújság hasábjain ezzel az álnévvel fényjelzett cikkeken keresztül rémisztgetem a gyanútlan nézőket. (Copyright jogokért hiába is perelnél, nem fizetek.) Az én tisztem tehát pénz- és tárca nélküli miniszter, alkotmánybírói jogkörrel. (Ezért nem fizetek...) Az álmaim államáról bővebben az alkotmányban, melyet a mellékletben küldök. (...) Ha nagyon kipihented volna magad a nyáron és rá is érsz, válaszolj, milyennek találod a CW ötletét. Ha viszont csak egy lágy ívelésre tartod méltónak a szemétkosár felé, inkább ne írd meg. Előre is remegek, ha a levelem megjelenne a CoV-ban. Bár ezt kétlem, mert esetleg az ELITE helyére tehetnéd, hiszen a beszúrkálásokkal együtt biztos csak folytatásban tudnád közölni. (**Hehehe... — CoVboy**) Úgy hallom, az ELITE-et befejeztétek. Ez jó hír! Na most már abbahagyom. Még majd írok, de előbb válaszolj! (**Már válaszoltam, de nehogy véletlenül egy CW átfogó gazdasági csomagtervet merészelj küldeni! — CoVboy**)

A Commodore World alkotmánya

(erős idegzetűeknek...)
(**CoVboy-kommentárokkal a még erősebbeknek — CoVboy**)

1.§: (1) A Commodore World önálló, szuverén állam. (Már amennyire az adók engedik... — de ez nem tartozik az alkotmány szövegébe)
(2) A Commodore World államformája: számítógépes köztársaság. (**Jobb lenne talán egy szimpla monarchia. Rögtön tudnék is javasolni egy királyt!**)

2.§: (1) A Commodore Worldban minden géptípus egyenrangú.
(2) Az állam megalapításának célja, hogy egyesítse a Commodore számítógépek iránti érdeklődőket.

3.§: (1) A CW-nak mindenki állampolgára lehet, ha gépét a Commodore cég vagy valamelyik távol-keleti kalózcég készítette.
(2) A CW állampolgáraira vonatkozik az ENSZ emberi jogokról szóló dekrétuma ("Szeressük egymást, gyerekek..."). (**Kiegészítés: A nemzetiségi ellentétek szítóinak levele paranoiának minősíttetik és irományuk különféle kukákba ejtetik.**)
(3) Commodore géppel nem rendelkezők is lehetnek a CW állampolgárai, ha betartják az alkotmány 4.§-ának (1),(3) bekezdését. Ebben az esetben jogaik megegyeznek a géppel rendelkező állampolgárok jogaival.

4.§: (1) A CW pénzügyi alapja a havonként kirótt 49,— Ft-os adó. (**Itt egyből egy alkotmánymódosításra lesz szükség.**)
(2) Az adó befizetése esetén a CW állampolgárai ingyen kapják az állami lapot, a CoV-ot.
(3) Az adót az újságárusoknál lehet befizetni és ott mindjárt meg is kaphatják az ingyenes újságot. (**Kiegészítés: Viszont sokkal egyszerűbb, meg jobb, meg szebb, ha az ingyenes újságot rögtön meg is rendelik a minisztertanácstól.**)
(4) Ha valaki esetleg elmulasztotta volna befizetni az esedékes adóját, az rózsaszín postautalványon pótolhatja a mulasztást. Ez esetben Posta útján kapja meg az ingyenes újságot, amelyhez még hozzájön a késedelmi járulék.
(5) Az adó emelésének joga a játék- és felhasználóügyi, valamint a postaügyi miniszterek hatáskörébe tartozik.
(6) Az adóemeléssel kapcsolatban a CW összes állampolgárának kizárólag véleményezési joga van, az is inkább csak szóban. (A nyomdafesték kímélése miatt.)

5.§: (1) A befolyt összeg felett a postaügyi- és a játék stb. miniszter rendelkezik. Felhasználásáról ők döntenek, de kötelesek minden hónapban az állam lapjának a megjelentetéséről gondoskodni.
(2) Aki a CW pénzügyei iránt érdeklődik, az államból való kitagadását kockáztatja. (**Tombol a demokrácia...**)

6.§: A miniszterek kinevezéséről a postaügyi miniszter dönt. Kivételek ez alól az örökös miniszterek, akiket csak saját kérésükre lehet felmenteni posztjuk alól. Nekik jogukban áll utódaikat kinevezni. Ha ezzel a jogukkal nem élnek, ezt a jogkört a postaügyi miniszter kapja. (**Ezt hívják szalámitaktikának!**) A kinevezésekhez előzetes pályamunkák (levelek) alapján lehet hozzájutni.
(2) Állandó miniszterek: (a listát ld. a levélben)
(3) A pénz- és tárca nélküli miniszter beleegyezése nélkül az alkotmány szövege nem módosítható (valami hatalmat én is akarok!). Újabb paragrafusok felvételével, meglévők módosítását minden CW állampolgár kezdeményezheti. (**... ha akar magának egy kormányzati szintű döntést az elutasításról. Természetesen a nehéz gazdasági helyzetre hivatkozva.**)
(4) A belső grafikáért felelős miniszter köteles időről-időre új rajzokkal (**Kiegészítés: és borítókkal**) gyönyörködtetni az állampolgárokat.
(5) A pénzügyi miniszter a könyvelést kizárólag saját maga által írt, elindíthatatlan rendszerprogramok segítségével hexadecimális formában köteles végrehajtani.
(6) Az állampolgári idegeket kímélendő, a költészeti miniszternek ajánlatos hallgatnia.

7.§: (1) Minden hónapban kiutalásra kerül egy Mega-miniszteri kinevezés, amely 1 hónapig érvényes.
(2) Egy személyre csak egy miniszteri tárca ruházható.
(3) Ha a miniszteri tárca be van töltve, nagy tettek elismeréseként államtitkári kinevezés adományozható. Az államtitkári címre nincs korlátozás.
(4) A Mega-miniszter és az államtitkárok pályaművei az állami újságban közzé tétetnek.

8.§: (1) Az alkotmány szövegébe a postaügyi miniszter részéről mindennemű beszurkálás tilos. (**A postaügyi miniszter az alkotmány ezen pontját nyomdahibának és tévedésnek definiálja és csak azért is szurkál.**)
(2) Más iratokba a postaügyi miniszternek beszurkálási joga van.

Hát egyelőre ennyi.

(**Frappáns befejezés egy alkotmánynak**)

CoVboy: Huhuhuhuhú! Nem rántott baglyot ebédeltem, csak meglepődéskor ilyen hangokat adok ki. Az ötlet ugyan meglehetősen dúlt lelkivilágra utal — mindenesetre nem rossz! Természetesen még apróbb kiegészítésekre szorul a dolog. Például azonnal létre kell hozni a FITESZ-t (Fiatal Tehenészpalánták Szövetsége), akik majd olyan érdekes felszólalásokkal teszik teljessé az anarchiát, mint például hogy egy tehénnek ne négy lába legyen, hanem öt és fél és egyébként is tiltakoznak majd minden ellen, aminek lenne valami értelme. Azonkívül még egyéb rendkívül fontos problémák is vannak: azonnal meg kell szüntetni az elmúlt világra emlékeztető dolgokat! A Lenin körutat például azonnali hatállyal nevezzék át LAST NINJA-sétánnyá, a Vöröshadsereg utakat GO TO HELL-dűlőkké, a Marx Károly KGTE pedig legyen HOW TO BE A COMPLETE BASTARD-óvoda. A további névváltozásokat egy félhivatalos baráti látogatáson nálunk járó RND-függvény fogja generálni: a lényeg az, hogy nehogy véletlenül visszataláljon oda az állampolgár, ahol egy hete járt. Ez egy nagyon fontos dolog. Meg egyébként is egy ilyen frankó államnak pont erre van pénze. A demokráciát hangsúlyozandó népszavazásokat írunk ki, hogy legyen-e népszavazás arról, hogy legyen-e népszavazás. Azonkívül a Szabadság-szobor ne pálmalevelet tartson a kezében, hanem egy Quickshot II-t. Az MTK-pályán borzalmas koncertek helyett DRAGON WARS-t rendezzenek. Nyilvánítsák védett madárnak BATMAN-t. Az Esti Mesében DUCK TALES-t adjanak. Mi akarjuk megrendezni a következő évtized közepére esedékes Budapest-Bécs copy-partit. Himnuszunk bevezető taktusait egy formattáló drive fogja játszani. Az állam zászlajában rasztercsíkok lesznek. Nemzeti ételünk a TökösMákos lesz (italról még nem döntöttem, de majd contact-olok Bajorországgal). Végül, de nem utolsósorban, rám lehet szerelni egy reset-gombot...

Matekóra

Helló CoVboy!
Hazafelé menet a suliból rájöttem, hogy zseni vagyok! (**Az jó, akkor holnaptól már nem is kell menni... — CoVboy**) Ugyanis egy fenomenális javaslatom van a számotokra, mely testvérlapotoktól, a Népszabadságtól származik (**Pardon: kitől?! — CoVboy**): pár héttel ezelőtt a NSZ ára 6.50 volt 8 oldal terjedelemben. Majd (most figyelj!) ehez hozzávettek újabb 8 oldalt, aminek a fele hirdetés és az újság továbbra is 6.50 maradt. Szerintem ti is legyetek 32 helyett 48 oldal, amelyből 4 lap lehetne hirdetés. Úgy tudom, húszezer forint/oldal a tarifátok (**Az attól függ, hogy kábé mennyire lehet megkaszálni a Tisztelt Megrendelőt! — CoVboy**) így számonként 160.000 gyűlne össze, mely (szerintem) bőven elég arra, hogy továbbra is 53 Ft maradjatok, noha az újság általatok írt terjedelme 40 (48—8) oldalra növekedne. Ezt alátámasztja az a tény is, hogy egy szám nyomdaköltsége 270.000 Ft (SpV 22), ami 32 oldal és még a borító is benne van! Ha esetlege hibák becsúszásával 10 ezerrel növekedne az előállítás díja, 16 oldal így is 280 ezer osztva 2-vel=140.000 Ft lenne, míg a hirdetésekből befolyó összeg 160.000. Így tehát egy szám (ha nem is nézem az így megnövekedő olvasói tábort) 20-35 ezer Ft többletet termelne, ami az SpV-nek adható. Vagy nem 8, hanem 7 oldal lenne a hirdetés (bár szerintem inkább az elsőt válasszátok). Könyörögve kérlek Titeket, hogy egyezzetek bele! Ha azt mondjátok, hogy ez óriási többletmunka, akkor ott lehetne TökösMákos (úgyis márciusban adtam fel az Andy Capp leírást és még mindig nem jelent meg, tehát áldatlan állapotok uralkodnak arrafelé) vagy Programozástechnika (most úgyis kimaradt) vagy lehetne 3 oldal olvasói hirdetés vagy 4-5 oldal CoVboy-Posta (ollé!). Lécci, fontoljátok meg a levelemet! És remélem jó ötletnek tartjátok, vagyis a következő CoV már 48 oldalas lesz. Szerintem műszaki vállalatok kapkodnának reklámhelyért. (...) A másik szuper ötletem, hogy minden CoV-ban és SpV-ben legyen benne, hogy mi lesz a következő számban. Ennek jó helye lenne például a fent említett plusz oldalakon. Bár ezek az én magánvéleményeim és néhány helyen túl bizarrok egy kicsit, de lécci fontoljátok meg (különösen az elsőt)! Maradok tisztelettel: FÜLÖP VIKTOR, Budapest.

CoVboy: Aha. Nem rossz ötletek. Csak van néhány apróság, ami abból következik, hogy nem ismered a nyomdai árfolyamokat, a pénzügyi szabályokat, stb. Most akkor bevezető következik abba, amit a Dr. Kupa nevű AI "vállalkozásbarát adópolitikának" nevezett. Kezdjük onnan, hogy az SpV 22. február végén jelent meg, következésképpen januárban írták. Azóta pedig már volt egy papíráremelés (mire ezt olvasod, addigra még egy 40-60%-os). De számoljunk csak azzal, OK? Ha becsordogál hozzád 160 a reklámból, akkor ugye arra van egy kis ÁFA is: befizetsz szépen az állam bácsi zsebébe 32-t, marad 128. Nevezzük ezt bruttó nyereségnek. Újabb bökkenő következik: erre ugyebár adóznod is kéne, merthogy ez jövedelem. Namármost örömmel konstatálod, hogy egy olyan adósávban találtad magad, ahol minden befolyó pénzednek kábé a fele megintcsak bevándorol a derék állam bácsi zsebébe (merthogy a CoV ezidáig magánkiadás volt, SZJA-ban lehetett kidobálni a pénzt, amit kerestél). Ha jól számolom, akkor 64-nél tartunk, nevezzük ezt nettó jövedelemnek. A nyomdaköltség 140-jét viszont a nettóból kell befizetned, hihihi, de jó vicc. 64.000—140.000=—76.000. Nagyon jót tenne az SpV-nek, ha ezt mind odaadnánk neki... Viszont van plusz 8 oldal hirdetés a CoV-ban, ami bizonyára érdekes olvasmány mindenkinek: növekszik tőle az olvasótábor... Az NSZ azért tudta megcsinálni ezt, mert napilap és legalább tízszer akkora a példányszáma, mint a CoV-nak (nem is beszélve mondjuk a bázisszervéről, ami netán szponzorálni is szokta). Ha több példányban nyomatsz valamit, akkor nagyobb ugyan a nyomdaköltség, viszont lényegesen csökken 1 db előállítási költsége. Ha annyiban nyomatnánk a CoV-ot, mint az NSZ, akkor 1 példány előállítási költsége kb. a 40%-a lenne a mostaninak. Azt viszont nem tudom, kinek adnánk el 200.000 CoV-ot... Na hagyjuk ezt a dolgot: unalmas téma az a sok szám.

Az információ mennyiségét természetesen mi is igyekszünk növelni, csak az oldalszámnövelésnél kevésbé szembetűnőbb módszerrel. Nem viccből mentek össze a betűk a CoV-ban, hanem azért, mert így több szöveg fér el egy oldalon. Ez itt például 8 pontos Helvetica, 8 pontos soremeléssel (azért lógnak bele a nagy ékezetes betűk az előbbi sorba, hihi). A bevezetőnél például 9 pontos soremelés van, amivel kb. 15 sorral kevesebbet tudok írni egy oldalra. Ha teszem azt, a betűméretet 8-as soremelésnél leveszem 7 pontosra (ld. mondjuk LARRY **első 2 oldala a CoV 10-ben), akkor egy sorba több karakter fér, megint vagy ezerrel több van egy oldalon. Namármost itt van a csodás lehetőség, hogy H7 még olvasható 7 pontos soremeléssel is (ld.** LARRY **2. második 2 oldala), megint nyertünk vagy ezer karaktert. Well, ez már valami, bár ez már nem túl egészséges szórakozás a szemnek. Így tehát az ilyen apró izéket nagyrészt két hasábba tördelem, hogy ne jojózzon a szemetek, amikor a következő sor elejét keresitek. A hasábközzel elment egy csomó a nyereségből, de nem baj, lehet terjeszkedni szeltében meg hosszában is (most sokkal nagyobb helyen van szöveg, mint a régebbi bunkó keretek között). Szemléltető példa: ha mondjuk a CoV 10-et ugyanúgy csinálom, mint a 7. számot, akkor a** DUCK TALES **és a** DRAGON WARS **egy az egyben kimaradt volna. Persze ezek technikai dolgok, amiket nem vesz észre senki, meg nem is érdekel senkit — ugorjunk.**

A második számú ötlet már jobb valamivel, bár mintha már láttam volna egy helyen JÖN! JÖN! JÖN! (ITT VAN! ELMENT...) felirattal. Itt az a probléma, hogy csak általános elképzeléseink vannak arról, hogy vajon mi lesz a következő CoV-ban — némi túlzással azt is mondhatnám, hogy az közben derül ki. Most például fogalmam sincs, hogy mi mekkora lesz, mi fér be, mert 1.75 még írja a stuffokat (az előbb nézett át a szomszéd szobából egy pepita sárkány, szóval lehet, hogy lesz BARD'S TALE-ünk). A prognózis tehát nem fog menni. Nem baj, vedd úgy, hogy a CoV egyfajta zsákbamacska. Pontosabban zsákbamarha...

Érdekes levél

Tisztelt CoVboy!
Ami sok az már sok! Immáron harmadjára ragadok tollat. (Jól látja harmadjára). Érti: HARMADJÁRA. Mert ez a harmadik érti: HARMADIK levelem önhöz. Az elsőben feltettem néhány kérdést (Ön számára roppantul kényeseket), s tettem néhány javaslatot is. Az eredmény: nem válaszolt. Miért talán túl kényes a CoV-ra nézve a téma? Vagy esetleg tojásnak nézte és még most is a s- alatt melengeti, vagy talán papírhajót hajtogatott belőle ami elsüllyedésével jelezte hogy mikor vegye ki a lábát a lavorból? Na mindegy, nem válaszolt, hát nem válaszolt. Azutánn írtam még egy levelet. Első részében felhívtam a figyelmét hogy: válaszoljon már az első levelemre; a második részében pedig volt ugyebár egy rejtvény (Ami nem borzalmas, hanem: a borzalom hegye). És jött a válasz... A második levélre. Hm! Jóember én nem azt kértem, hogy a másodikra válaszoljon, hanem az elsőre! És hogy írja a nevem??? Én nem vagyok Ványi. NEM VAGYOK VÁNYI! Érti: NEM VAGYOK VÁNYI! VARGA VAGYOK!! érti: VARGA!!!!!!!!!!!!!! De ha nem fogja fel akkor leírhatom oroszul: Bapoa. (**Csak nyugodtan: beszélek hott**



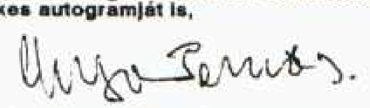


nyelveken is — CoVboy) vagy esetleg kínaiul is, ha úgy óhajtja. (Ami a szép írásomat illeti, mármint hogy nem bírja elolvasni a nevemet — kétségtelenül szebb a te írásodhoz képest.) (**A megoldás nagyon egyszerű: talán küldened kellene válaszborítékot, amire ráírtad a nevedet. Akkor pedig pláne ne csodálkozzál, ha nem kapsz választ, mert a postások sokkal rövidebb ideig játszanak adventure-t az olvashatatlan címekkel, mint én — CoVboy**) Nos a rejtvényről... Az bizony förtelmes! Sőt! De direkt akartam, hogy ilyen legyen! Hogy látni való hogy szinte vakarja magát a feltűnési viszketegségtől. És hogy miért akarom ilyenre? Nos erőltesse meg egy picit azt a pici agyát. (Pl. nézze meg a 8. számot) Mert ha talán nem jönne rá akkor, elmehet neoncsőelsötétítőnek. (Mármint, hogy olyan sötét, hogy lesötétít egy neon-csövet) (**Fogadjunk, hogy elbánok kettővel is! — CoVboy**). Üdvözlettel: VARGA TAMÁS, Szolnok

Ul: Nehogy erre a levélre válaszoljon! az elsőre akarok választ! De ha nincs nálad az első levelem, akkor írja azt, hogy: Tamás úrfi írd már le légy szíves még 1-szer a legelső leveled. Hódolattal: CoVboy.

Ul2: Idővel rájöttem, hogy úgysem fog megkérni erre (idővel kb. 2 hónap). Mivel 2 veréb elcsiripelte, hogy az LSI-nél nagy metróval folyik a poke-gyűjtemény írása, és a CoV-nál meg a különkiadás készítése. (Emlékeztetőül: A I. levelemben pont ezekről is szó volt. De azért megköszönhetnék az ötleteimet ha már a busás nyereségből nem juttatnak amit az ötleteim segítségével keresnek!)

CoVboy: Tisztelt Levélíró! Bár az Ön igen nagyrabecsült stílusa (stílusa, érti?! STÍLUSA!) kissé idegesítő, mégis sikerült két (kettő, érti: HÁROM!) alkalommal végigolvasnom tisztelt levelét tisztelt. Azért teszem közkinccsé teljes terjedelmében tisztelt nagyszerű sorait, hogy a nagyérdemű is az összes megabölcsességet élvezhesse, amivel rettegve tisztelt Önnek, kedves tisztelt Levélíró, volt szerencséje ezt a szép füzetlapot teleírni (valószínűleg egy rövidebb tisztelt elektro-sokkos kezelés alatt). Talán a nyomtatás nem adja vissza az eredeti élvezetet, mindenesetre értékes adalékként még iderakom az Ön tisztelt és értékes autogramját is,



amit én ugyan most első nekifutásra "Unya Bernátnak" olvastam, de ez bizonyára nem fog senkit eltéríteni attól a nyilvánvaló dologtól, hogy tisztelt Önt Varga Tamásnak kell szólítani, ha esetleg összefutnának Önnel a tisztelt pusztában. Talán tisztelt agyában megfordulhatott volna az a feltevés, hogy amennyiben az első levelére nem válaszoltam volna, annak az oka talán az volt, hogy már megint nem tudtam elolvasni tisztelt nevét és kedves címét, vagy esetleg meg sem kaptam. Mindezek után talán az is eszébe juthatott volna, hogy az — Ön tisztelt sorszámozásával élve — 2. illetve az itt látható 3. levelében esetleg feltehette volna még egyszer nagybecsű kérdéseit (még ha azok oly kínosak is tisztelt számomra). Sajnos tisztelt rejtvényére sem emlékszem, de hát — mint Ön oly kedvesen megfogalmazta tisztelt girbe-gurba soraiban — pici az agyam. Gratulálok, hogy röpke két hónap alatt sikerült rájönnie, hogy "Tamás úrfi..." kezdetű levelet nem nagyon fog kapni, bár csodálatra méltó, hogy két tisztelt utóiratát ily rövid idő alatt sikerült összehoznia. Sajnos nem tudom, hogy mi lehetett az az Évszázad Üzlete, amit Ön nekem megírt, de később kikövetkeztettem, hogy növényevő halakat akar árultatni velünk, ugyanis csak ebből lehet "busás nyereséghez" jutni. A nagyszerűen tisztelt éceszhez gratulálok, de javaslom, hogy inkább csinálja egyedül és akkor mi sem fogjuk Önt meglopni, ugyebár... A madarak csiripelésének hallgatását továbbra is javaslom, mert az NAGYON megnyugtatja az embert. Ezzel a hasznos tanáccsal zárom is tiszteletlen soraimat tisztelt Önhöz, mert szeretném, ha valamilyen módon sikerülne egyszerre elolvasnia a válaszomat és mostanában olyan hírek kaptak lábra, hogy az ápolók csak fél óra szabadfoglalkozást engedélyeznek...

Etalon

HI COVBOY+COV BRIGÁD!

Helló mindenkinek! Hát most csak úgy írogatok (*mint mindig*). Nem akarok a gumiszobában kikötni, otthon ugyanis a szervezetem megerőltetésének a mértéke ugyanabban az intervallumban van, mint az a szám, amelyet úgy kaptam, hogy megszámoltam azokat az alkalmakat, amikor fiatalabb hímnemű vértestvérem egyes agysejtjeit nem a MYTH nevű, személyi számítógépre készült játékprogram kapcsolta izgalmi állapotba, mikor a fent nevezett egyén az elektronikus gépezet előtt üldögélt. (Szép volt, mi?! Petőfi forogni kezdett a sírjában (fordulatszám: 6.000/perc) és olyan mélyre lefúrta magát, hogy még a Morvai-expedíció sem akadt a nyomára). A szám 0-tól 0-ig terjedő tartományban található egész szám. A helytelen megfejtők között lázmérős cumikat sorsolok ki (az első öt megfejtő használati utasítást is kap hozzá).

Megvan, hogyan vidíthatnátok fel 0.75-öt! A barátom a múltkor azt mondta, hogy neked az átlagosnál több életkedved van. A dolog pofonegyszerű: ebből 0.25-öt átteszünk 0.75-be és READY. No problem. Hogy ki csinálná a műtétet? Ó, néhány Megalevélíró szívesen elvállalná (még szaltóznának is néhányat örömükben á la LAST NINJA). Bár ez esetben valószínű, hogy a 0.25 mellett még 1 egész is elszállna belőled. Brrrr... már tárcsázom is Robin Cook-ot, bombasiker lesz a könyvből, amit írunk. Majd te is kapsz a zsozsóból: egy parkos villa 100 szobával, a garázsában néhány Rolls-Royce, Ferrari, Porsche, Aston Martin típusú járgánnyal megfelel? Mondjuk Kaliforniában, a tengerparton jó lesz? (A Bahamákon azért nem, mert úgy tudom, ott már van egy kis palotád.) Ja, és még valami: milyen színűek legyenek az autók? (**Lilát szeretnék, zöld felnikkel és rózsaszín ablakokkal. Köszönöm. Aztán még "nem-e-lehetne-e", hogy a kerekek a menetiránnyal 90 fokos szöget zárjanak be? Az nagyon eredeti dolog lenne... — CoVboy**) Ja, adj nekem tanácsot: beküldjem a TökösMákosba a HEAVY METAL leírását? (**Thanks, de inkább ne. Már megtették vagy ötEn... — CoVboy**) Hát a grafikai kidolgozás minősége valahogy nem egészen mérhető össze mondjuk az OP. WOLF-fal. Bár mire ezeket a sorokat írom, már úgyis megjelent a leírása az 576 Kbyte-ban. (**Meglehet. Nálunk biztos nem, mert itt senki sem képes végigjátszani az ilyen bonyolult, összetett játékokat, amelyeken csak 453 trainer van. Egy ilyen feladat meghaladja szellemi képességeinket. Egyébként is utáljuk bonyolítani az életünket, tehát egyszerű RPG-kre és unalmas kalandjátékokra szakosodtunk. Ráadásul csak fekete-fehérben — CoVboy**) Láttad? Jó drága, viszont szép képek vannak benne. (Mielőtt még bömbölve szorítanád arcodhoz a papírzsebkendőt, közlöm veletek, hogy nem pártolok el tőletek, megveszem a CoV-okat). Láttad az OP. THUNDERBOLT-ot? (**Láttam... — CoVboy**) Az írói szerintem valamelyik zárkában ücsörésznek, szándékos halálra-rémisztés elkövetésének vádjával. A VENDETTA viszont hű, de kafa (az orrod alá dörgölök, kispofa...) Minden bonus-cucc a borítékban... Nehogy azt higgyétek, hogy idült alkoholista vagyok (hukk!). Bár a leveleim olyanok, mintha a delírium tremens állapotában íródtak volna, ugye? Adios CoVboy+CoV+továrisi (bocsbocs!)!

Ul.: Ha elsejéig nem jelenik meg a következő CoV, nagyon pipa leszek és a város egyik rétege megismerkedhet szadista hajlamaimmal is. Ez a réteget újságárusok névvel illetik. A szadista hajlamaim kiélése pedig abban az antiszociális cselekedetben fog megnyilvánulni, hogy elrabolom az összes utamba akadó árust, majd egyenként felültetem a lépcsőkorlátra és lecsúsztatom őket. Kizárólag olyan korlát vehet részt az akcióban, amely végén egy nagyobb méretű dudor található.

Ul two: Petőfi Hollywoodban mászott ki a földből és egyből filmsztár vált belőle: főszerepet kapott a Zombi Dance (szabad fordításban: Hullahopp) c. am. horrorfilmben. (Akinek nem sikerült rájönnie, hogyan került Petőfi Hollywoodba, azok lázmérős cumik boldog tulajdonosai lehetnek). Üdv: én+az öcs

CoVboy: A "bonus-cuccok" alatt a válaszboríték volt értendő. Hát azt köszönöm — de mit válaszoljak erre a levélre? Mit válaszoljak, amikor nem kérdeztél semmit?! Egy csomóan írtok olyan levelet, mint ez ("hát csak úgy írogatok" vagy "azért írtam, *mert szeretnék a válaszodon egy jót* röhögni"), aztán miután válaszoltam, akkor jön a következő levél, hogy miért írtam olyan keveset?! Engem ugyan minden levél szórakoztat, de ha a peepshowk mintájára "CoVboy-mailshowt" játszom ("Kedves Felhasználó! Üdvözöljük újonnan megnyílt helyiségünkben! Az automata válaszboríték bedobására üzemel: teleír néhányezer oldalt különféle marhaságokkal. A nem rendeltetésszerű használatért felelősséget sajnos nem vállalunk!"), akkor az elveszi az időt azok elől, akik tényleg kérdeztek valamit — azonkívül két levél között néhány percet egy szövegszerkesztő előtt is el kell töltenem, mert jó lenne esetleg a következő CoV-ot minél előbb nyomdába adni, hogy minél előbb megjelenhessen. Ez az oka annak, hogy a válaszleveleim néha 3 nap, néha meg 3 hét múlva érkeznek meg (egy-egy hónapban minden ezredik levélíró bonus jutalmat kap: 3 év múlva küldök neki levelet, hehe...). Egyébként ezt a levelet csak azért raktam be ide, hogy ne kelljen a válaszaimban állandóan leírnom: bárki nyugodtan írjon nekem — de ha csak jópofaság, akkor arra hadd ne kelljen már hosszú oldalakon keresztül válaszolnom, jó?!...

COMPUTER KARÁCSONY'90

Új névvel, új kínálattal —, jól bevált programokkal — várunk Téged is December 8-9-én 9-19 óráig a Budapesti Műszaki Egyetem Központi Épületének Aulájában. (Budapest XI. Műegyetem rakpart 3.)
Sokaknak már nem újdonság, hogy minden év decemberében megrendezzük az országos számítástechnikai kiállítás- és vásárunkat.
Az idén a Csokonai Művelődési Ház, az Alaplap Szerkesztősége és az 576 Kbyte Szerkesztősége közösen várja a számítástechnika rajongóit.
Ha Te is velünk töltöd ezt a két napot, ígérjük, hogy nem bánod meg!
Az 5000. fizető vendéget ebben az évben is meglepetés várja!

Amit nem árt, sőt jó, ha tudsz:

Most is 50 géphellyel, TV-vel várunk! Egy asztal egy órára: 50,- Ft-ért bérelhető, mindezt már előre megteheted. Levéllel, vagy személyesen megkereshetsz bennünket, és befizetheted a bérleti díjat a Csokonai Művelődési Házban reggel 9-től este 9-ig (vasárnap kivételével). Várjuk jelentkezéseiteket! Telefon: 169-0495, 189-2240. (Címünk: 1153 Budapest, XV. Eötvös u.64/66.)

Programbörze

Saját fejlesztésű szoftverek eladására is biztosítunk helyet.

Hardvervásár

Elsősorban kisiparosok, kiskereskedők figyelmébe ajánljuk!
Bérleti díj: megegyezés szerint.
Szaktanácsadóink mindkét napon várják az Önök kérdéseit!

Profiknak

Várjuk az IBM kompatibilis géppel dolgozó cégeket, de az amatőröket sem zárjuk ki az IBM és más professzionális gépekre készült szoftverek és hardverek bemutatásáról.

Bemutatók

Hagyományosan az egyetem dísztermében szeretnénk a szakma újdonságait bemutatni, video-kivetítő ernyőn!
Terveink között szerepel: Ventura-, AMIGA 3000-es, Laserprinter-bemutató.
Természetesen várjuk a fejlesztők, felhasználók és kereskedők ötleteit. Kérjük keressék telefonon Tóth Lajost (169-0495, 189-2240)

Hirdetések

Idén is rendelkezésükre állnak a helyszínen hirdetési eszközeink.
Hangos reklám: 20,- Ft-ért többször bemondjuk az általad megadott szöveget.
Röpcédula: A/4-es laponként 6,- Ft-ért sokszorosítjuk, és ha kéred terjesztjük is az általad megadott szöveget.

Egyéb kínálatunk

Vegye igénybe a helyszínen a Csokonai Művelődési Ház 'BORONA' Számítógépes Cserepartnereket Kereső Szolgálatát. Terveink között szerepel a DTP-bemutató a legkorszerűbb eszközökkel.

Ajándékvásár

Ha még eddig nem vetted meg a karácsonyi ajándékot, most megveheted! Programok és szakkönyvek széles választékával várjuk!

Hogy biztosan idetalálj:

Az Engels térről az 1-es, a Keletitől a 7-es, a Nyugatitól a 12-es autóbusszal, a Délitől pedig a 18-as villamossal gyere!
Minden kedves látogatónk, aki nyugdíjas, katona vagy diák: 20,- Ft-ért, mások 40,- Ft-ért válthatják meg belépőjegyüket.

Rendezvényünk védnökei:

ALAPLAP-szerkesztősége,
576Kbyte-Szerkesztősége,
OTP XV. Kerületi Fiók,
NOVOTRADE RT.,
CÉDRUS RT.

A WAREZ CASTLE ajánlata

Nem tudsz megszerezni valamilyen C64-játékot? Rendelj a **WAREZ CASTLE**-től! Szükséged van a lehető legújabb stuffokra? Egy hetes törésű programokra? Contactjaink révén a legfrissebbek vagyunk az országban! Szükséged van bármelyik programra, ami a CoV-ban megjelent? Ők is tőlünk kapják a programokat! Fordulj hozzánk, **MINDEN** hozzáférhető! A **WAREZ CASTLE** 64-es programküldő szolgálat, CSAK LEMEZEN!

HOT WAREZ (október):

01: **GOOFY'S RAILWAY EXPRESS**: A DUCK TALES után egy újabb része a Disneysoft sorozatának Goofy kutyával és Miki egérrel.
SILKWORM IV.: Az ismert shoot'em up legújabb része (preview).
DONALD'S ALPHABET CHASING: A Disneysoft-sorozat 3. része Donald kacsával.
HELLHOLE: Az AFTER THE WAR után szabadon.

02: **MICKEY'S RUNAWAY ZOO**: A Disneysoft-sorozat 4. része ismét Miki egérrel és Goofy kutyával.
HARD DRIVIN': Az Amigás autószimulátor C-64-en.
AVENTURE ESPACIAL: Hagyományos menüvezérelt kalandjáték egy űrbázison.

03: **BUCK ROGERS**: Egy újabb klasszikus kivitelezésű RPG a távoli jövőben, a népszerű képregényfigura szerepében.
IKARI WARRIORS III.: A kommandó küldetése folytatódik!

04: **SLY SPY**: Az OCEAN legfrissebb akciójátéka, amelyben szárazon, vízen és víz alatt nézünk szembe az ellenfelekkel.

05: **TURN IT**: Az ismert VU LUNG nevű kínai társasjáték (Amigán SHANGHAI) legújabb feldolgozása
RUGBY MANAGER: A menedzserjátékok kedvelői ezúttal az amerikai profiligában próbálhatják ki képességeiket.
PHANTASM: Brutális shoot'em up, aprólékos grafikai kidolgozással (preview).
CLASSIC TRAINER: Menedzserjáték egy versenylóistálló trénerének szerepében.
SOCCER DIRECTOR: Futballmenedzser.

06: **SNOWSTRIKE II.**: Az F-15 Eagle repülőgépszimulátor folytatása, újabb küldetésekkel.

07: **RICK DANGEROUS II.**: A nagyszerű akciójáték folytatódik, ha lehet még nagyobb poénokkal és jobb grafikával.
MONTY PYTHONS FLYING CIRCUS: Bizarr környezetben játszódó arcade.

08: **KING'S BOUNTY**: Érdekes típusú, a középkorban játszódó arcade/adventure. Mintha keresztezték volna az IRON LORD-ot bármelyik szerepjátékkal és nyakon öntötték volna egy adag stratégiával. A grafikájával egyébként kenterbe veri az IRON LORD-ot.
TIME MACHINE: Időutazás egy őrült professzorral. Arcade/adventure, tiszta TUSKER.

09: **THE YAWN**: hagyományos adventure a középkorban.
ATOM ANT: arcade 8 szinten a népszerű rajzfilmfigura szerepében.

10: **MIDNIGHT RESISTANCE**: egyszemélyes kommandó a családtagok kiszabadítására. Őrült lövöldözés .
THE GUARDIAN ANGEL: a FREDDY HARDEST folytatása, akciójáték.
THE WOMBLES: Kedves mászkálós játék egy idióta lénnyel, akinek különböző feladatokat kell megoldania. Tök jó a zenéje.
GREG NORMAN'S ULTIMATE GOLF: golfjáték, a lehető legtöbb opcióval, kiváló grafikával. Közel Amiga-szintű.

11: **KEYS TO MARAMON**: Klasszikus kalandjáték, mászkálós kivitelben.

12/13: **WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO**: Nyomozós kalandjáték, nagyszerű grafikával, mulatságos animációval. Majdnem ugyanolyan szép, mint Amigán (3 lemezoldal).
NIGHT BREED: Az OCEAN legújabb akciójátéka, hatalmas lövöldözés.

14: **SUNNY SHINE**: ZAK McKRACKEN-szerű adventure.

Ez a lista a október 25-i állapotot rögzíti és már réges-régen elavult, mire ez a hirdetés megjelenik. Felbélyegzett válaszborítékért viszont bárkinek elküldjük legfrissebb, naprakész HOT WAREZ-listánkat. Bármilyen speciális igényt is kielégítünk: ha nem találnád a keresett programot kollekcióinkon, írd meg a címét, csinálunk egy olyat is! Most pedig következhetnek a piszkos anyagiak: egy kollekció (azaz 2 lemezoldal) ára mindössze **250 Ft**, amely magában foglalja a lemez árát + a postaköltséget + a postai utánvét költségét + 25% ÁFA-t (több lemez rendelésekor nem kell további postaköltséget fizetnünk, így minden további kollekció ára 200 Ft-ra módosul). Természetesen bármilyen esetlegesen hibás lemezt díjmentesen kicserélünk.

Ideiglenes címünk: **WAREZ CASTLE, Budapest, Pf. 363/B, 1519**

Az országban a legfrissebb, a leggyorsabb, a legjobb: WAREZ CASTLE!